

Nintendo®



¡Un regalo increíble!



Alucinante poster 3D

REPORTAJE ESPECIAL

El juego que marcará una época

ILLUSION OF TIME

Todos los golpes secretos de Killer Instinct



**¡Sorteamos
25 cartuchos
para Super
Nintendo!**



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente:

María Andrino

Consejero Delegado:

José Ignacio Gómez - Centurión

Subdirectores generales:

Amalio Gómez, Domingo Gómez

Director:

Juan Carlos García Díaz

Directora de Arte:

Susana Lurguie

Redacción:

Javier Abad,

Begoña Contento

José Carlos Romero (Traducciones)

Diseño y Autoedición:

Elena Jaramillo,

Juan Lurguie

Secretaría de Redacción:

Ana Mª Torremocha

Fotografía:

Pablo Abollado

Colaboradores:

Javier Castellote, David García,

Carlos de Frutos, Esther Barral, Sonia Herranz

Ilustración de portada:

Scolivola Lubilubar & Co.

Directora Comercial: María C. Perera

Coordinación de Producción: Lola Blanco

Director de Administración:

José Angel Jiménez

Departamento de Sistemas: Javier Del Val

Departamento de Circulación:

Paulino Blanco

Departamento de suscripciones:

Cristina del Rio, M. del Mar Calzada

Redacción, Administración y Publicidad:

C/ De los Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Pedidos y Suscripciones:

Tel: 654 84 19 / 654 72 18

Distribución: HOBBY PRESS, S.A.

S.S. de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99

Transporte: BOYACA Tel: 747 88 00

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona

Km. 11,200 28022 Madrid

Depósito Legal: M-36689-1992

© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "NES", "Super Nintendo Entertainment System",

"Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo.

Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señaladas: TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos.

NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria

de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



HOBBY PRESS



La portada: Illusion of Time

Este mes hemos dedicado gran parte de nuestro espacio editorial a un juego que dentro de muy poco empezará a desatar pasiones entre el selecto público Nintendo. Illusion of Time, el primer título de rol para Super Nintendo que ha sido traducido al castellano, estrena planteamiento, a buen seguro que seguidores y, por supuesto, intención. El dossier de este número está cargado de información, noticias y hasta puntuaciones del cartucho más esperado por los siempre impacientes seguidores de este género de juegos. Esperamos que os guste y que disfrutéis todo lo posible.

Dossier

18 Hubiera sido suficiente con contaros el argumento y colocar unas cuantas notas al final, pero hemos pensado que Illusion of Time se merecía algo más. Así que, ni cortos ni perezosos, el equipo de Nintendo Acción se



puso en movimiento y encontró bocetos originales del juego, una entrevista con los chicos de Enix, secretos y, al final, un gran cartucho.

Preview

24 Stallone protagoniza la película del verano, otoño y casi navidades. Se llama Judge Dredd y, como veréis en cuanto paséis unas páginas, ya tiene su correspondiente versión videojuego. Acclaim ha sido



la encargada de llevar al juez más temerario del futuro a las pantallas de la Super. Si quieres conocer todo sobre este juego, a leer.

Guía de trucos



76 Este mes, en Nintendo Acción, una completa guía de golpes para dominar de principio a fin uno de los juegos estandarte en Ultra 64, de momento recreativa. Prepárate a descubrir todos los secretos del juego revelación de los salones arcade, pronto en Ultra 64, Killer Instinct. Entérate de lo que es capaz de hacer cada personaje y luego ¡juegalo en la máquina!

Así es este número de Nintendo Acción

- 6** **Big N**
- 10** **Next Level**
- 16** **World of Nintendo**
- Dossier**
- 18** **Illusion Of Time**
- Previews**
- 24** **Judge Dredd**
- 28** **Wild Guns**
- 30** **Kirby's Dream Land 2**
- 32** **Mr. Tuff 2**
- 34** **Manchester Soccer**
- 36** **F-1 World Championship**
- 38** **Soccer Shootout**
- 40** **Looney Tunes Basket**
- Super Stars**
- 42** **Putty Squad**
- 54** **Super Turrigan 2**
- 58** **Star Trek**
- 60** **The Flintstones**
- 62** **Warlock**
- 64** **El Pulso**
- 66** **Zona Zero**

En Clave Nintendo

- 68** **NBA Jam T.E.**
- 72** **Donkey Kong Country**
- 76** **Killer Instinct**
- 80** **Secret of Mana**
- 82** **Monster Max**
- 84** **Mangamanía**
- 88** **La Penúltima Página**

PILLA COLO



GAMEBOY™

Nintendo®

special edition

Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid

R!!!



INCLUYE **4** PILAS **DURACELL** **TITANIO**



Veo que la preocupación por el futuro os crea un síndrome de ansiedad ante la llegada de nuevos juegos y mejores soportes, compañeros 'nintendópatas'. Habéis saturado mis circuitos con cartas que así lo indican, pero he decidido atender a vuestras preguntas para que la tranquilidad retorne a vuestras consolas.

El lector dividido

Hello, Big N. Me ha dado el punto de escribirte porque me he quedado un poco 'mosca' después de leer ciertos comentarios de algunos juegos de revistas que dicen ser hermanas. Y al grano. • 'Dragon Ball Z3': Hobby Consolas 87% - Nintendo Acción 78%. • 'Super Punch Out': Hobby Consolas 84% - Nintendo Acción 94%. • 'Clayfighter 2': Hobby Consolas 90% - Nintendo Acción 81%. • 'Cannon Fodder': Hobby Consolas 86% - Nintendo Acción 78%. • 'The Pagemaster': Hobby Consolas 87% - Nintendo Acción 78%. La verdad es que coincidís bastante y por eso me gusta mucho leer las dos revistas, pero no sé si hago bien, porque me iba a comprar 'Super Punch Out' y no me lo he comprado por las dudas. Contéstame tú, y creo que te creeré: ¿es un juego mediocre (84%) o es un juego sobresaliente (94%)? Éste es el preguntón de la semana.

Jezabel Teomiro. 18 años. Palencia

Big N.- Vaya problema el tuyo, compañero Jezabel. Lo que te ocurre es que me estás hablando de opiniones que, como tales, se prestan a variaciones. Y como sobre gustos no hay nada escrito, ni siquiera en Nintendo Acción, tendrás que ver a qué línea de puntuaciones se adaptan los tuyos. De momento, sólo te digo tres cosas: que intentes probar los juegos antes de comprártelos, que, pese a todo, 'Super Punch Out' es un auténtico 'juegazo' (suscribo aquí la puntuación de nuestra revista) y que, por favor, no dejes nunca de leernos. ●

Una de preguntas

Hola Big N, soy un gran fan de la marca Nintendo y un lector de vuestra revista. Es por esto que te escribo para hacerte unas preguntas:

1) 'Chrono Trigger', ¿saldrá en castellano? Si sale, ¿cuándo? ¿Será mejor que 'Illusion of Time'?

2) Aunque son de estilos muy diferentes, ¿en qué orden me aconsejas comprar estos juegos: 'Unirally', 'DBZ3', 'Earthworm Jim', 'Demon's Crest', 'Super Punch Out' e 'Intern. Superstar Soccer'?

3) En la versión PAL de 'Fatal Fury Special', ¿habrá algún truco para elegir a los personajes censurados, cuánto costará y cuándo saldrá a la venta?

4) ¿Hay muchas diferencias entre 'Super Bomberman 1 y 2'? Ya que el 1 es mucho más barato, ¿vale

La pregunta del mes

Un rolero impaciente

¿Proximamente?



Hola Big N, te escribo después de haber visto imágenes del 'Chrono Trigger', tanto en vuestra revista como en la Nintendo Magazine System inglesa, y me sorprendió mucho. Me parecía excelentemente realizado, y con eso de que habrá cuatro personajes

(supongo que pueden jugar

cuatro personas a la vez), me lo imaginé total. Bien, mi problema es que, después de pensarlo, llegué a la conclusión de que este juego llegaría (si es que llega) dentro de un año por tierras españolas, tanto si está traducido al español como si está en inglés (a mí eso me trae sin cuidado), como el 'Secret of Mana', y que para esas fechas, habría un montón de juegos en mi lista para comprar. Si el 'SoM' llegó a España junto con la competencia de 'Stunt Race FX', 'Super Metroid' y 'Donkey Kong Country', éste llegará con el Ultra 64, el Virtual Boy y demás juegos y consolas.

Termino con la pregunta, ¿llegará con menos competencia o tendremos que esperar eternamente?

Marc Díez.

14 años. Reus.

Big N.- Bienvenido a mi sección, Marc. Lo primero es darte una alegría, porque si hojeas la revista, observarás que tu carta aparece justo en el número en que ampliamos información sobre 'Chrono Trigger'. Por cierto, ¿noto cierta amargura en tus palabras sobre la competencia de 'Secret of Mana'? ¡Ojalá todos los juegos pudieran salir a la par que títulos como los que citas! Sería una gozada para todos los buenos aficionados, ¿no? Pues imagínate si encima tenemos la Ultra ya en el mercado para cuando 'Chrono Trigger' aparezca. En cuanto a fechas, todavía no hay nada al respecto, pero de momento déjanos disfrutar de 'Illusion of Time' en castellano y después ya hablaremos de otros títulos. Cada cosa a su tiempo, que el éxito de hoy puede ser la llave que nos abra la puerta del rol de mañana. ●

THE FLINTSTONES

AYUDA A
PEDRO
PICAPIEDRA A
RESCATAR A SU
FAMILIA Y
AMIGOS EN
UNA
APASIONANTE
AVENTURA EN
LA EDAD DE
PIEDRA.



Distribuido por:
Arcadia
software, s.a.

SUPER NINTENDO

SEGA
MEGA DRIVE

ocean

© Universal City Studios, INL. Y Amblun Entertainment, Inc. Todos los derechos reservados. The Flintstones y los personajes de The Flintstones son marcas registradas y propiedad de Hanna-Barbera Productions, Inc. Super Nintendo Entertainment System es una marca registrada de Nintendo of America Inc. Mega Drive es una marca registrada de Sega Enterprises. Pantallas de la versión Super Nintendo.

BIG N

la pena comprárselo o es mejor el 2?

5) 'Unirally' es como el 'Motocross Maniacs' de Game Boy.

6) ¿Saldrá en España 'Super Mario Time Machine'? ¿Cuándo? ¿De qué trata? ¿Es divertido?

'Gat, el Boig'. 14 años. Barcelona.

Big N.- 1) Mis circuitos internos todavía no han recibido información al respecto. Habrá que esperar, tanto para ver si sale como para juzgarlo. Lo que se ha dejado ver, desde luego, promete mucho.

2) Allá va: 'Earthworm Jim', 'Super Punch Out', 'International Superstar Soccer', 'Unirally', 'Demon's Crest' y 'Dragon Ball Z3'.

3) Todavía no tengo noticia del truco. Lo que sí te puedo decir es que el cartucho está disponible a 12.990 pts. en los centros Mail.

4) No, lo cierto es que son bastante parecidos, así que si andas mal de dinero, mi consejo es que tires por la vía de lo barato.

5) Hombre, eso es una afirmación más que una pregunta. Yo creo que tienen ciertas semejanzas, pero no se puede decir que sean iguales.

6) Lo siento, pero creo que aquí no tendremos la ocasión de disfrutar del juego. Si te sirve de consuelo, te diré que va en plan educativo, basado en viajes a través del tiempo del genial fontanero. ●

Lo + fuerte del mes

La portátil, en candelero



Hola Big N, ¿qué tal? Yo bien. (...) Tengo 17 años, una Game Boy con 11 juegos a cual mejor y te voy a hacer unas cuantas cuestiones: ¿soy demasiado joven para jugar a la Game Boy?, ¿tienes tú, Big N, una Game

Boy?, ¿la Game Boy tiene edad o no tiene edad? La segunda pregunta es la siguiente: he oído que tanto la Super Nintendo como la Mega Drive desaparecerán con las nuevas consolas, pero ¿cuánto tiempo le queda a mi Game Boy?, ¿no os estáis cargando vosotros las consolas, ya que en la revista no salen casi juegos sobre la N.E.S. y muy pocos, cada vez menos, sobre la Game Boy de mis amores? Por todo esto la revista Nintendo Acción no se debería llamar así, porque cada vez que voy al quiosco y la compro me llevo desagradables sorpresas. Ya no se comenta casi ningún juego de Game Boy, todos son de SNES y por eso la revista para mí debería llamarse Nintendo Decepción. ¿Qué juegos me recomiendas, Alteza del Videojuego (un poco de peloteo no está mal), 'FIFA International Soccer' o 'Mortal Kombat II' para Game Boy?

También quisiera quejarme del Super Game Boy. Creo que sólo les conviene a los que tienen una SNES y una Game Boy, pero para mí que sólo tengo una Game Boy no me conviene, e incluso me perjudica, ya que los juegos que comentáis en Super Game Boy se ven en color y no se ve igual cuando metes ese mismo juego en una Game Boy normal, con lo cual no puedes ver los verdaderos gráficos (...)

**'El gamboista enmascarado'.
17 años. Madrid.**

Big N.- Desde luego, no se puede decir más en menos líneas, enmascarado amigo.

Veo que lo de la edad te preocupa, así que te conviene saber que la portátil no se quita años como las 'folklóricas'. Cualquier edad es buena para disfrutar con sus juegos y lo seguirá siendo en el futuro, porque sospecho que tu Game Boy tiene un panorama bastante claro. El que creo que no lo tiene tan claro eres tú con lo de Nintendo Decepción. Aquí ni nos cargamos ni nos dejamos de cargar nada. Ya nos gustaría tener cada mes veinte juegos para N.E.S. y otros tantos para GB que comentar. Si eso no ocurre, es porque las compañías no los programan, así que, en este caso, no vayamos a tomarla con el mensajero portador de malas noticias. ¿Qué seguía? ¡Ah sí! Me decanto, sin duda, por 'Mortal Kombat II'.

Para terminar, lo del Super Game Boy. Mira, el hecho de que un juego esté programado para el adaptador no le resta calidad al conectarlo a la portátil.

Donde sí tengo que entonar un 'mea culpa' es en lo de las pantallas que aparecen en la revista. Trataré de que mis chicos presten más atención en ese punto. ●

¿'Sensible', 'FIFA' o 'Int. Superstar'?

Hola Big N. Me apasiona el fútbol, tengo una Super y los juegos 'FIFA International Soccer' y 'Sensible Soccer'. Mi pregunta va dedicada al nuevo lanzamiento de Konami, 'International Superstar Soccer'. Mi intención, en vista de las buenas críticas que ha recibido, sería adquirirlo, pero no me gustaría tener otra decepción como la ocurrida con el 'FIFA'. Todo el mundo prometía mucho, decía que si era un gran juego, que si gráficos increíbles, que si esto, que si aquello...

Lo que yo quiero es divertirme jugando y es lo que hago cuando voy de ruta con mis amigos. El único juego que nos ofrece diversión es el 'Sensible', diversión y adicción. Mucho 'FIFA', mucho 'FIFA' pero, si ahora os dijeran en la redacción: jugar al 'Sensible' o al 'FIFA', ¿con cuál os quedaríais? A lo que iba, ¿el 'Superstar Soccer' ofrece jugabilidad, adicción y diversión tipo 'Sensible'? Contesta sinceramente, por favor. Creo que las puntuaciones que se dieron sobre el 'FIFA' estaban premeditadas por el éxito que tuvo en Mega Drive y que no se corresponden a la realidad.

Geo.

17 Años. Reus.

Big N.- ¡Vaya futbolero que tenemos aquí! Como me pides que sea sincero (y siempre lo soy), te diré que estás hablando con el miembro de una redacción en la que se ha roto más de un joystick de tanto disputar ligas de 'Sensible Soccer'. Así que ya ves, tu pregunta ya está prácticamente contestada.

Y que conste que, con este comentario, no estoy diciendo que 'FIFA International Soccer' es tan mal juego como tú me lo pintas en tu misiva, pero por lo que deduzco en ella, mucho me temo que el nuevo fútbol de Konami no te va a agradar en demasía. Lo digo porque se trata de un simulador mucho más en la línea del cartucho de EA, aunque de superior calidad, en mi opinión, que la de nuestro idolatrado 'Sensible'. ●

JEAN-CLAUDE
VAN DAMME

RAUL
JULIA



STREET FIGHTER

ESTRENO 7 ABRIL

LA ULTIMA BATALLA

COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL, INC. PRESENTA UNA PRODUCCION EDWARD R. PRESSMAN Y CAPCOM CO., LTD. JEAN-CLAUDE VAN DAMME RAUL JULIA "STREET FIGHTER THE ULTIMATE BATTLE" MING-NA WEN DAMIAN CHAPA
KYLIE MINOGUE Y WES STUDY MUSICA DE GRAEME REVELL PRODUCTOR EJECUTIVO BARRY LEVINE LINEA DE GRANT HILL PRODUCTORES ASOCIADOS AKIO SAKAI KENICHI IMAI HIROSHI NOZAKI DISEÑO DE VESTUARIO MARILYN VANCE DISEÑO DE DEBORAH LA GORCE KRAMER MONEDA POR DOY HOENG ACE ANTHONY REIDMAN ACE
DISEÑO DE LA PRODUCCION WILLIAM CREBER DISEÑO DE WILLIAM A. FRAKER ASC. PRODUCTORES TIM ZINNEMANN JUN AIDA SASHA HARARI BASADA EN EL VIDEO JUEGO "STREET FIGHTER II" DE CAPCOM PRODUCCION POR EDWARD R. PRESSMAN Y KENZO TSUJIMOTO DISEÑO Y STEVEN E. DE SOUZA
COLUMBIA TRISTAR FILMS DE ESPAÑA, S.A. CAPCOM



Está basada en la película y se denomina 'Street Fighter' Llega la colección de tarjetas 'Street Fighter'

Uno de los cartuchos más populares entre los consoleros y que mayor número de ventas ha tenido, cerca de doce millones, ha sido el renombrado Street Fighter.

El incuestionable éxito obtenido por el videojuego ha dado paso a la consiguiente realización de la película, que como ya sabréis se ha estrenado recientemente en España, en la que el principal protagonista es Jean Claude Van Damme y en la que aparecen la mayoría de los personajes principales del cartucho.

Pues bien, aprovechando el enorme tirón tanto del juego como ahora de la película, la compañía Upper Deck, empresa americana líder en fabricación de tarjetas de alta calidad de temas deportivos, presenta en España la primera colección de tarjetas basada en la película y que lleva por nombre "Street Fighter: la película".

La fecha de lanzamiento de la colección en nuestro país coincide con la puesta en escena de la película, con lo cual es doble el motivo de satisfacción para los fans del famoso juego de lucha. Las tarjetas coleccionables de Street Fighter reúnen toda la acción y espectacularidad que encierran tanto la peli como el videojuego, incluyendo una visión exclusiva de las escenas de la película. Thomas Hunter, director de marketing de Upper Deck manifestó: "estamos tremendamente emocionados por formar parte de un lanzamiento como éste. Nuestra oferta de tarjetas coleccionables incluye sensaciones de ambos mundos, refiriéndose al videojuego y a la película, y algunas sorpresas que los amantes de la película, del videojuego y de la propia colección podrán disfrutar".

La colección consta de 90 tarjetas que incluyen:

- 39 Tarjetas que relatan toda la historia de la película.
- 18 Tarjetas "Street Fighter Superstars" presentando a los 16 personajes principales de la película.
- 16 Tarjetas "Streetfighters", que muestran los personajes del videojuego y ofrecen algunos trucos.
- 15 Tarjetas "detrás de las



cámaras", que revelan todos los secretos de la filmación e incluyen opiniones del director y de los protagonistas.

- 1 Tarjeta Logo que incluye los créditos de la película.
- 1 Lista de comprobación.

Asimismo, la colección ofrece un buen número de sorpresas más con la inclusión, limitada, de 10 tarjetas muy diferentes al resto que han sido realizadas con efectos especiales utilizando la tecnología "F/X". Las diez caracterizaciones pertenecen a los momentos más impactantes y de mayor acción de la película.

Y por si todo esto os pudiera parecer poco, además, en el álbum correspondiente se insertará la traducción al castellano de todos los textos que aparecen en los reversos de las tarjetas.

Nuevos packs a precios de lujo ¿Y tú todavía sin Nintendo?



Este mes, Nintendo España pone a disposición de todo aquel que tenga previsto añadir una consola a su lista de bienes imprescindibles dos packs con unos precios más que atractivos. El primero de ellos

incluye una Super Nintendo, los cuatro juegos de Super Mario All Stars y una suscripción gratuita al club Nintendo por un precio que oscila entre las 14.000 y las 15.500 pesetas dependiendo de dónde lo compréis. El segundo lote consiste en una Game Boy, los cartuchos Super Mario Land 2 y Tetris, cuatro pilas y una suscripción al Club Nintendo, y su precio puede variar entre las 12.000 y las 13.500 pesetas según donde lo compréis.

Pero las rebajas de la Gran N no se acaban aquí. El desembarco primaveral también afectará a los siguientes periféricos. El Nintendo Scope pasa a costar ahora entre las 4.000 y 4.500 pts.; la batería recargable, de 3.000 a 3.500 pts.; el Cleaning Kit para Game Boy, de 500 a 600 pts.; y el Hyper Beam, el mando sin cables de la Super, entre 4.000 y 4.500 pts.

Las oscilaciones de precio están en función del lugar en el que compréis cada artículo.

DK y Pacman, más estrellas para Game Boy Móntate un verano portátil

La pequeña de Nintendo espera para julio la llegada de dos nuevos títulos con protagonistas de solera. El primero será nada menos que Donkey Kong Land, la entrada estelar en GB de Donkey, Diddy Kong y sus sorprendentes gráficos



renderizados. El otro cartucho estará protagonizado por un Pac-Man que, en su nueva aventura, **Pac-in-Time**, viajará en el tiempo convertido en un crío debido al hechizo de una malvada bruja.

Spaco da salida a dos nuevos títulos SNES **Firemen y Ninja Warriors, listos para dar guerra**

Un bombero y tres ninjas serán los nuevos protagonistas de dos cartuchos que Spaco presentará de manera casi inminente en España. Al bombero le podréis ver en **Firemen**, un cartucho con argumento a lo 'Llamadas' en el que tendréis que ir apagando fuegos allá por dónde aparezcan.



Por su parte, **Ninja Warriors** tendrá como protagonista al beat'em-up. En él, tres ninjas cargaditos de golpes especiales tendrán que ir limpiando la pantalla de los enemigos que salgan al paso. El juego tuvo gran éxito en Commodore Amiga y ahora, aunque su lanzamiento en España llegue muy tarde, pretende revalidar viejos tiempos.

Firemen ha sido programado por Human, y **Ninja Warriors** es obra de Taito. Ambos estarán en breve en las tiendas.

Una nueva distribuidora aterriza en nuestro país **CIC Video, del cine a los videojuegos**

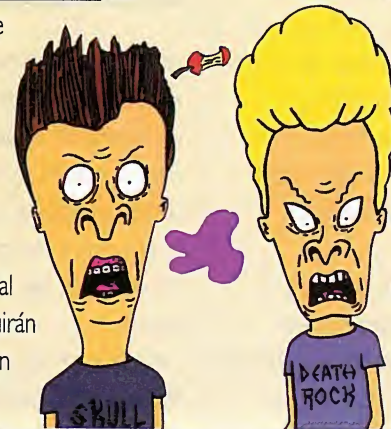
CIC Video, filial de la compañía Universal, se apuntará en breve al carro de la distribución de cartuchos en España. Será en julio y de la mano de **Beavis & Butthead**, los geniales chicos de la MTV, que aparecerán en **Super Nintendo y Game Boy**. A este título, que llegará traducido al castellano, le seguirán **Phantom 2040**, un

exitoso programa de dibujos animados que se emite en el canal por cable americano Nickelodeon, y **Congo**, la película de la que hacemos mención en La Penúltima Página, cuyo lanzamiento se espera para finales de año.

CIC distribuirá los cartuchos desarrollados por Viacom New Media en Estados Unidos. Esta compañía ha sido recientemente creada por el sello Viacom que, por

si no os suena, es

un gigante de la producción de cine y TV en EEUU. A esta empresa pertenece también la cadena MTV y las tiendas Blockbuster.



NUEVO EXTRA PACK ¡¡A UN PRECIO DE IMPACKto!!



EL NUEVO EXTRA PACK INCLUYE:

CONSOLA GAMEBOY,

LOS JUEGOS:

TETRIS

SUPER MARIO LAND 2

Y 4 PILAS



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid.

Next Level

Es de Williams y atesora 24 megas Moda 'Daytona' para lo último en carreras de coches

La compañía Williams Entertainment se ha encargado de llevar a cabo lo que hasta el momento es el último título de carreras de coches que ha visto la luz para Super Nintendo. Se llama Kyle Petty's No Fear Racing y os recomendamos que no olvidéis su nombre porque está dispuesto a pegar muy fuerte durante los próximos meses.

Sólo a los muy aficionados a las competiciones automovilísticas estadounidenses les resultará familiar el nombre que da título al juego, Kyle Petty, pero lo bien cierto es que por aquellas tierras este hombre no necesita ningún tipo de



presentación debido a su reconocido talento en el mundo de la carreras de coches tipo Daytona. En una palabra, que es todo un piloto. Será por eso que Williams se ha decidido a incorporar su nombre al juego, y de paso empezar por lo seguro.

Aunque aún se desconozca la fecha de su aparición en España, ya os podemos adelantar que se trata de un 24 megas realmente espectacular caracterizado por la multitud de posibilidades que ofrece y por la verdadera sensación de estar compitiendo en una carrera que involucra al jugador desde el comienzo. En ciertos aspectos cabe decir que se asemeja al extraordinario TOP GEAR 2, que tan buenísimos ratos está haciendo pasar a los amantes de la velocidad y la competición, con sus nitros, las



En Kyle Petty's No Fear Racing sentiréis toda la intensidad y espectacularidad que los potentes coches americanos son capaces de transmitir carrera tras carrera.



mejoras progresivas del coche y la competición a lo largo de multitud de circuitos diferentes, pero no es menos cierto que en otros puntos le supera notablemente porque para para algo debe servir la tecnología Silicon Graphics que ahora se ha aplicado y que otorga una enorme calidad gráfica tanto a los circuitos como a los coches.

De cualquier modo ahí no finalizan

las excelencias de este cartucho, puesto que, además, en él podréis dar rienda suelta a vuestra imaginación diseñando y construyendo completísimos circuitos, modificando las condiciones climatológicas que rodean a cada carrera y un sin fin de cosas más de las que os iremos poniendo al tanto en próximos números.

A los más puestos en estas lides, el juego les recordará al genial Daytona USA. Circuitos en principio redondeados, coches similares aunque sin polígonos, mucha velocidad (sobre todo cada vez que el coche se olvida de la salida) y un look avanzado técnicamente os pondrán en guardia sobre la moda que pronto se va a imponer en este tipo de cartuchos.



En pantalla aparece un completo menu gracias al que el jugador se encuentra permanentemente informado del estado de su coche.



En las curvas es donde el juego alcanza uno de sus puntos más espectaculares puesto que es ahí donde tienen lugar los derrapajes.

Es de Hudson Soft, pero lo distribuirá Virgin **Hagane, acción a tope para Super Nintendo**

Se aproxima hasta nosotros sin hacer demasiado ruido, dentro casi del más absoluto sigilo, pero estamos seguros de que va a ser uno de los títulos que no va a faltar en vuestra colección de grandes juegos.

Su nombre es **Hagane** y en Hudson Soft pueden sentirse verdaderamente orgullosos de un cartucho que en 12 megas ha sabido recrear de un modo casi perfecto una atmósfera futurista dentro de la cual se combinan sabiamente las plataformas con el beat'em-up.

Escenarios con gráficos de una calidad fuera de lo normal y música

perfectamente adaptada a la acción serán algunas de las características que muy pronto podréis saborear en vuestra Super. El resto se resume en servir de guías a un samurai del siglo XXII que, al estilo Castlevania o Contra, no dudará lo más mínimo en partirse la cara con quien haga falta. Lo dicho, acción a tope que suponemos no tardará demasiado en llegar de la mano de Virgin.



Ambiente futurista. La excelente ambientación creada es uno de los logros de Hagane.



Sorprendente calidad. Vuestros ojos se dejarán llevar por gráficos así de increíbles.



¿MUCHO?



MUCHO MENOS.



AUNQUE PAREZCA UNA LOCURA... AHORA TE DAMOS MUCHO MAS POR MUCHO MENOS.

SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL STARS.

LA MEJOR CONSOLA DEL AÑO MAS UN CARTUCHO CON LOS 4 JUEGOS MAS APASIONANTES DE TU HEROE FAVORITO. Y TODO A UN PRECIO TAN PERO TAN BAJO QUE YA NC TIENES EXCUSA PARA NO TENERLO. DATE PRISA. LOCURAS COMO ESTAS NO LAS HACEMOS TODOS LOS DIAS.

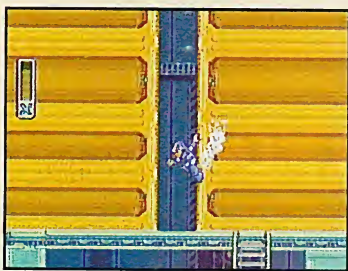
Nintendo España, S.A. Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Nintendo

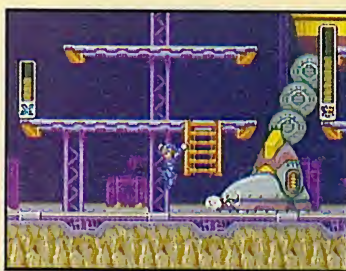
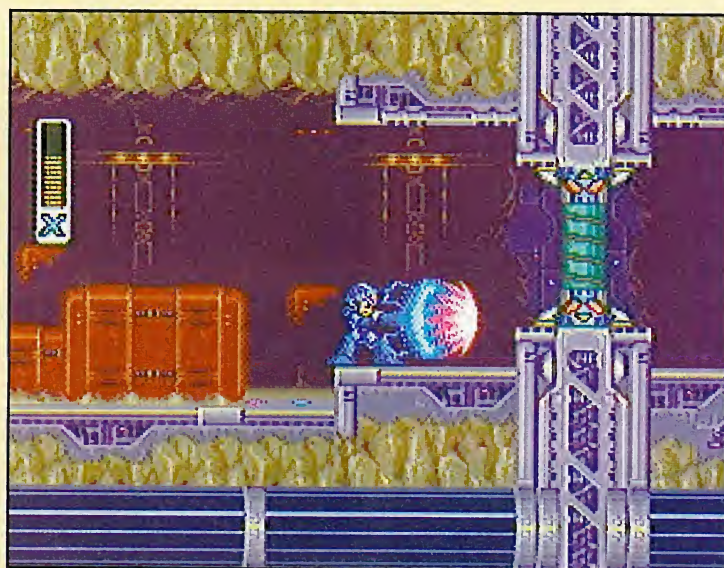
Capcom eleva al cuadrado las peripecias de Mega Man Más caña para un imparable Mega Man

Capcom ya tiene preparada la "penúltima" entrega de las aventuras de uno de los héroes que más fama ha concedido a la compañía americana, y que vosotros seguro que ya conocéis de sobra porque con él habréis vivido intensas aventuras en la Super: nos estamos refiriendo al carismático hombre azul conocido universalmente con el nombre de Mega Man. Y su regreso a la mayor de Nintendo promete ser muy interesante porque Capcom anuncia una serie de innovaciones en el desarrollo del juego que van a elevar de manera considerable su calidad. Innovaciones, por supuesto, si tomamos como punto de referencia aquel Mega Man X que no hace tanto tiempo brilló en Super Nintendo. Una de estas nuevas historias, y quizás la más importante, es la incorporación del nuevo chip C4, un invento tecnológico gracias al que se consigue aumentar casi de forma tangible el realismo y los efectos tridimensionales de los gráficos, algo que le va a diferenciar notablemente de su predecesor.

Aún no se sabe con certeza quien traerá a España **Mega Man X2**, pero



Aunque el desarrollo del juego es similar a la anterior versión, la diferencia en este Mega Man X2 residirá en el nuevo chip C4.



lo cierto es que todo parece indicar que finalmente será Nintendo quien corra a cargo de todo, más que nada porque esta misma compañía fue la que se encargó de traernos el resto de versiones ya aparecidas tanto para Super como para Game Boy.

Del mismo modo también está en el aire la fecha de su aparición pero casi con toda seguridad os podemos decir que no tendréis que esperar demasiado porque posiblemente lo haga tras los meses de verano.

Mega Man X2 seguirá la línea plataforma y complicada del resto de juegos del héroe. Muchos enemigos, mucha acción y, esta vez, nuevos chips con los que alargar la vida del cartucho.

Otra noticia referida al héroe es que ya circula allende nuestras fronteras la tercera entrega para Super Nintendo de este muchachito azul. Se llama **Mega Man 7** y promete estar en Super Nintendo quien sabe si allá para el año que viene. Pronto, más.



El nuevo chip C4 de Capcom consigue otorgar al juego una mayor sensación de realismo y unos efectos tridimensionales en los gráficos de los que carecía en su primera aparición en la Super.



Más luchador, más fuerte, con más habilidades y con nuevos vehículos de ataque, así será la estrella de Capcom en esta nueva versión para Super Nintendo. Por ello es un Mega Man al cuadrado.

Dirt Racer es lo último de ELITE para la Super ¿Llegará este Super FX a España?

Aún estamos saboreando las excelencias de Stunt Race y Vortex cuando Elite nos aproxima un nuevo juego que tiene como estrella principal el chip Super FX y por supuesto los polígonos. El juego en cuestión es Dirt Racer y como ya os podéis imaginar va de carreras de coches sobre gráficos 3-D.

Los rallies que propugna tienen lugar en unos escenarios de aspecto renderizado a base de gráficos poligonales, y en los que se incluyen cientos de objetos y obstáculos. Tenemos tres vehículos a elegir (un todoterreno, una especie de dragster y otro de esos de ruedas estruendosas) e incluso es posible competir simultáneamente con otro amigo, a pantalla partida.

El juego estará en breve disponible en el Reino Unido. Lo que no sabemos con certeza es si llegará a España. Parece que su calidad no ha convencido a nadie.



Lo mejor del juego, sin duda el movimiento suave y firme del auto.



Los polígonos serán las indudables estrellas de este trepidante juego.



Competirán en varios torneos y en varios países. Los contendientes lucharán a brazo partido en torneos de Liga o Copa en países tan diferentes como Inglaterra, Australia o la lejana Alaska.

ES TU TURNO, NOSOTROS YA FULMINAMOS A TU PEOR ENEMIGO: EL PRECIO.



NINTENDO SCOPE



TU NINTENDO SCOPE CON 6 EMOCIONANTES JUEGOS DE ACCION HA FIRMADO
LA RENDICION INCONDICIONAL DE SU PRECIO.
HAZTE YA CON EL. COMIENZA A FULMINAR A CUANTO ENEMIGO SE PONGA EN TU MIRA.

Especial ECTS.

'Fever Pitch Soccer' salta al campo

US Gold y su forma de ver el fútbol

Los aficionados al deporte también sacarán tajada del European Computer Rade Show (E.C.R.S) gracias a **US Gold** y su **'Fever Pitch Soccer'**, un arcade de fútbol que pretende ser 'diferente'. De ahí, la inclusión en las filas de los equipos de **ocho jugadores** con estilos característicos: disparo potente, organización de juego o, por ejemplo, codazos a lo Eric Cantona.

En las imágenes, apreciaréis la perspectiva isométrica en **3D**, sobre la que se desarrollará una acción protagonizada por jugadores renderizados, utilizando estaciones de trabajo **Silicon Graphics**. **16 megas** y la posibilidad de **cinco jugadores simultáneos** completan el juego.

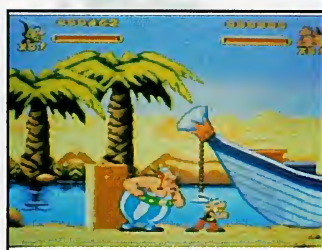


¡Están locos éstos de Infogrames!

Asterix y Obelix para SNES y Game Boy

Infogrames, la compañía francesa que trajo recientemente **'Los Pitufos'** a las consolas **Nintendo**, presentó en Londres **'Asterix y Obelix'** para **Super** y **Game Boy**. Esta vez, la aventura sitúa a la singular pareja de héroes galos viajando por distintas provincias romanas, corrida de toros en Hispania incluida, para ir recogiendo un *souvenir* en cada una.

En la versión **para 16 bits**, han colaborado **animadores** provenientes del mundo del cine, y el juego tendrá **25 niveles** y la opción para **uno o dos jugadores** simultáneos. La versión **para portátil** podrá beneficiarse de las ventajas cromáticas del Super Game Boy y presentará nada menos que **22 niveles**. Los dos están anunciados para el próximo verano.



Una Kawasaki para la Super

Time Warner sólo lo hace en tu moto

Coincidiendo con la próxima salida en España del **'F1'** del que os hablamos en la sección de Previews, nuestros hombres en Londres llegan con información de otro título programado por el equipo de **Domark** bajo el paraguas **Time Warner**: **'Kawasaki Superbikes'**.

Con un título semejante, es de cajón que el juego será un **simulador de carreras** que os sentará sobre una **ZXR750R** (nos aseguran que esto es el nombre de una moto).

Cinco circuitos, entre los que se incluirán **Las ocho horas de Suzuka**, **uno o dos jugadores a pantalla partida** y las típicas incidencias en los juegos de este tipo (cambios de tiempo, desgaste de neumáticos, etc.) cierran este adelanto de un **8 megas** que, para variar, verá la luz a **comienzos de verano**.



'Primal Rage', lo mejor de la Feria

La lucha que surgió del látex

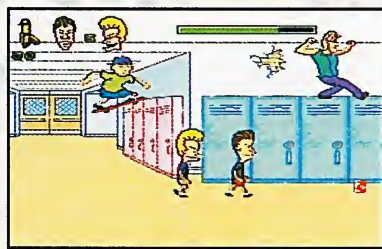
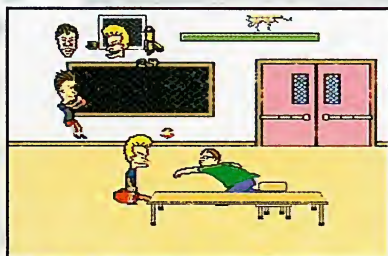
Fue, sin duda, lo más espectacular que pudimos ver en el **Olympia Grand Hall** de la capital británica. Allí jugamos a la **versión 16 bits** de **'Primal Rage'**, uno de los *beat'em-up* más esperados del momento, y os podemos asegurar, tras nuestra experiencia con él, que **Time Warner** ha hecho un gran trabajo de animación y renderización a partir de sus ya famosas figuras de látex.

Quedó claro que la conversión a partir de la recreativa no desmerece en absoluto. ¿Y para cuándo? Bueno, en principio el **25 de agosto** está anunciado como el día en que verá la luz el esperado cartucho, cuyos **siete dinosaurios** protagonistas podrán efectuar **movimientos especiales**, *fatalities*, e incluso penetrar en **niveles extra** escondidos para hacer que suba más la temperatura en esas fechas.



Llega el dúo más loco de la 'tele'

De la MTV, a la Super



Lleva ya varios meses disponible en Estados Unidos y ahora por fin llega a Europa. Es **'Beavis & Butt-Head'**, un juego con el que **Viacom Newmedia** pretende poner a la singular y *heavy* pareja estrella de la cadena MTV a pasar **fases** y fases de **scroll lateral** en busca de las **entradas** para el concierto de un grupo llamado **Gwar**.

Es un cartucho, para **uno o dos jugadores simultáneos**, que presentará unos gráficos muy similares a los de los episodios televisivos que han hecho famosos a sus 'protas'. El que tenga más interés por ellos, lo tiene fácil. Basta con que se dé una vuelta por nuestra sección de noticias.

'Speedy Gonzales', de Sunsoft

Se busca a los gatos bandidos

Era el que faltaba. **Speedy Gonzales**, el ratón mexicano de la **Warner**, tendrá en breve su propio cartucho para Super, un programa en el que deberá **rescatar a sus roedores amigos de las garras de los Gatos Bandidos**. Como



corresponde a la proverbial velocidad del protagonista, el estilo de juego recordará al que ya vimos en **'Road Runner'**, con el Correcaminos y el Coyote de por medio, o, con perdón, en el mismísimo **'Sonic'**. Será **un 8 megas para un único jugador** en el que **Speedy** recorrerá todo tipo de escenarios (desde barcos piratas hasta incluso el espacio exterior) mientras que recoge ítems de todo tipo.

Estáis avisados, luego no digáis. Si algo pasa a toda velocidad junto a vuestra consola, que no os quepa duda de que es nuestro especialísimo ratón.

Sunsoft insiste en el Flonwarnet

La peor pesadilla de Porky

'Porky's Pig Haunted Holiday' va a ser el nombre de la penúltima aventura que **Sunsoft** desarrolle con un personaje de la **Warner** como protagonista. En esta ocasión, el cerdito **Porky** sufrirá una **pesadilla** que le llevará de vacaciones a **seis terroríficos mundos** habitados por fantasmas y monstruos.

El mayor atractivo del **juego** estará en que **será diferente cada vez que lo conectéis a vuestra consola**. Cada nueva partida se desarrollará en una estación diferente, cambiando así los escenarios. **Los 16 megas** del juego incluyen una banda sonora calificada de maravilla. En el estío, la escucharemos.



Apadrinada por US Gold

La mascota de Atlanta entra en escena

El juego más olímpico de los que se presentaron en la Feria londinense fue, sin duda, **'Izzy's Quest for the Olympic Rings'**. No en vano, estará protagonizado por la que será la **mascota de los Juegos Olímpicos de Atlanta'96**, que va a dedicarse en cuerpo y alma, en su paso por la Super, a **buscar los cinco anillos** que le permitan participar en dichos Juegos.

Los **16 megas** del cartucho de **US Gold** supondrán la inmersión de la, cuanto menos, curiosa mascota en el mundo de las **plataformas**; si bien, cuentan que las **cinco fases y seis niveles de bonus** del juego tendrán también toques de **puzzle y estrategia**.

Será cuestión de ir acostumbrándose a **Izzy**, porque de aquí al día de la inauguración de los próximos Juegos, su presencia va a ser cada vez más constante.



Apúntate al desafío del rol en castellano

Enix y Nintendo, la aventura y la fantasía, el rol y el castellano se han dado la mano para crear la mayor aventura que la SNES puede brindar a los usuarios españoles hoy por hoy. 'Illusion of Time', el primer RPG que aparece en nuestro idioma, es ya una re-

alidad y Nintendo Acción os quiere poner al día sobre todo lo que hay que saber sobre él.

Aunque el argumento es ya casi algo de dominio público para los que nos seguís, conviene comenzar recordándolo un poco. Ésta es la historia de Will, un muchacho que perdió a su

padre en una expedición que pretendía descubrir la Torre de Babel. Todo comienza cuando... ¡Es inútil, nos rendimos! Intentar hacer un resumen de un juego tan extenso como éste sería una labor agotadora, así que para ahorrarnos nosotros palabras y vosotros el disgusto de co-

Illusion Of Time

Este mes nuestro dossier se viste de gala para celebrar un hito: la aparición de Illusion of Time, el primer 'RPG' íntegramente traducido a nuestro idioma. En estas seis páginas conoceréis todas las interioridades de sus protagonistas, también sus escenarios y su

desarrollo. Además, hemos hablado con gente de Enix sobre este cartucho pionero en el mundo Nintendo. Y nos han contado muchas cosas. Finalmente, no hemos resistido la tentación de mostráros el juego de rol más prometedor cara al futuro: Chrono Trigger.

Dentro del espacio oscuro

Durante la partida veréis unos **puntos brillantes**. Acercaos y se transformarán en un portal que da entrada al **Espacio Oscuro**, el lugar donde habita **Gaia**, Guardiana de la Vida. Allí podréis **salvar las partidas** y también cambiar la forma de vuestro personaje.



nocer de antemano lo que ya iréis descubriendo a medida que juguéis, simplemente os diremos que **la misión de Will** en el mundo a partir del momento en que conectáis el cartucho a vuestra **Super** es la de **reunir seis estatuas místicas distribuidas por los lugares más insospechados**.



Enemigos finales. Las seis estatuas místicas que Will tiene que recoger están guardadas por enemigos de mayor tamaño del habitual. En pantalla el primero de todos ellos.



El más fuerte. Bajo la apariencia de Shadow se esconde el personaje más poderoso de los tres que podéis controlar.



¿Qué pasará luego? El argumento del juego está pensado para que el misterio y la intriga se mantengan hasta el final.

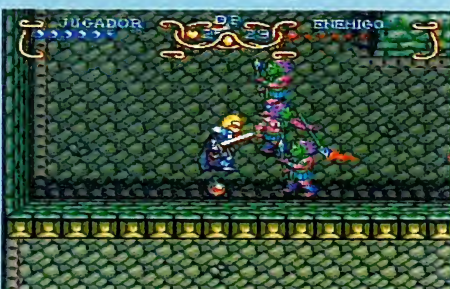
Partiendo de esta base, vosotros controláis a **un personaje** abierto, cambiante, que está **en continuo desarrollo** a medida que progresáis en la partida. Y no sólo porque vaya adquiriendo nuevos poderes con el tiempo, sino también porque durante la aventura aprende la manera de **transformarse en otros dos persona-**



No los pierdas de vista. Para tener siempre claro cuántos enemigos acechan y dónde se encuentran, presionad el botón Start y aparecerá este útil mapa de situación.



Punto por punto. Los impactos de Will hacen que sus rivales pierdan puntos vitales y él gane fuerza y experiencia.



Freedan en acción. El Caballero de la Oscuridad puede obtener hasta tres formas de ataque distintas en la partida.

jes más, cada uno con sus características particulares: **Freedan**, el Caballero de la Oscuridad, y **Shadow**, el más poderoso del trío. Por tanto, el protagonista del juego es uno y son tres a un tiempo y debéis conocer las cualidades de cada uno para saber qué 'forma' es la más conveniente para cada situación. Pero el reparto de



Las tres personalidades de Will

Conforme avanza la partida, **Will** adquiere la capacidad para cambiar de apariencia y transformarse en otros dos personajes con diferentes características. El poder para mutarse en **Freedan**, el Caballero de la Oscuridad, no tarda en ser encontrado. Para conocer a **Shadow**, el personaje con **más fuerza** de los tres, tendréis que esperar un poco más. Una vez adquirida esta habilidad, **el cambio de personaje se hace entrando en el Espacio Oscuro**, del que os hemos informado.



'Illusion of Time' no se acaba en **Will**, porque el papel de **los NPC** (Non Player Character, personajes que aparecen en el juego, aunque **no** son **controlados** por el jugador) es fundamental en el desarrollo de la trama. Estos NPC **son seis principalmente**, todos ellos **amigos de nuestro personaje**, que entran y salen de la acción en varias ocasiones, pero cuyo



papel de guía en distintos momentos es **muy importante** para seguir adelante.

Y ya que hablamos del cartucho, digamos que aunque el juego, como buen **RPG**, permite una **autonomía de movimientos completa** a lo largo del mapeado del lugar en el que os encontréis, existe una especie de camino predefinido que os guía a lo largo de la partida.



Queremos decir con ello que el **viaje de Will**, pese a abarcar **22 localizaciones distintas**, está **fijado de antemano**, lo cual os impide, por ejemplo, retroceder desde el décimo pueblo que visitáis hasta el punto de partida inicial.

Algo que no vais a poder evitar es el imperdonable encuentro con **numerosos enemigos**, y esto nos da pie para hablaros del sistema



Con el poder de la mente

Es algo típico de los juegos de rol, y en 'Illusion of Time', como no, también está presente. Nos referimos a la **adquisición de diferentes poderes** por parte del **protagonista**, a medida que se progresa en el juego. En este caso, no es sólo **Will** el que llega a desarrollar hasta **tres ataques** (**Psycho Dash**, **Psycho Slider** y **Spin Dash**). También **Freedan** y **Shadow** van aumentando sus recursos. El primero obtiene un total de **tres**, llamados **Fraile Oscuro**, **Aura Barrera** y **Terremoto**, mientras que el segundo no se queda corto pues desarrolla, nada más y nada menos que la **increíble capacidad para convertirse en agua**. Ya lo comprobaréis.



Para no perder el tiempo. La memoria de Illusion of Time tiene capacidad para almacenar hasta tres partidas distintas bajo la apariencia de un diario de viaje.



La importancia de la música. Como tendréis ocasión de comprobar durante vuestras partidas, la música juega un papel fundamental en el desarrollo de la aventura.

Viajes de la mano de la técnica

El avance de **Will** y sus amigos en la aventura se hace mediante unos viajes que les trasladan hasta a **22 lugares distintos**. En los desplazamientos de un sitio a otro es protagonista el **modo 7** ya que hacer rotar, bajo los sprites de los personajes, un **amplio mapa** de la tierra en que se desarrolla la **acción**. Y para que no falte de nada, la **traducción** ha llegado hasta los nombres de las **localidades** escritas sobre el escenario.



de lucha. Los **enfrentamientos** son **tipo arcade**, sin turnos ni nada parecido sino a base de golpes continuos. Lo que sí ocurre es que conforme vuestro **rival recibe impactos pierde puntos de energía**, algo que es aprovechado por vuestro personaje para escalar en sus niveles de fuerza y experiencia. Un consejo: acabad con todos los enemigos que se pongan a

vuestro alcance, porque a menudo su eliminación es la llave para que un nuevo camino cerrado hasta entonces aparezca.

Los **gráficos** presentan una **variedad inagotable** en los distintos lugares que visitáis, desde la aldea de **South Cape** de la que partís, hasta la **Torre de Babel** en la que termina el viaje. Y ni la belleza plástica ni la técnica, con un

modo 7 espléndido en los desplazamientos entre zonas, se quedan a la zaga. Un sonido también de gran nivel viene a completar un juego que **marcará un hito** en la Historia de **la Gran N en nuestro país**, no sólo por ser el primer rol traducido sino porque su innegable calidad es garantía de éxito y llave que nos conecta con el gran futuro de los RPG's.



La clave del avance

Este mapa del **Castillo de Edward**, una de las primeras localizaciones de la aventura, muestra bien a las claras la mecánica de juego de **'Illusion of Time'**. Existen zonas como ésta en las que **Will** debe **recorrer innumerables habitaciones dialogando con los personajes** que encuentra a su paso, y otras en las que lo que predomina es el **combate cuerpo a cuerpo** con los respectivos enemigos presentes en la zona.

GRAFICOS: 95

SONIDO: 89

MOVIMIENTO: 94

JUGABILIDAD: 94

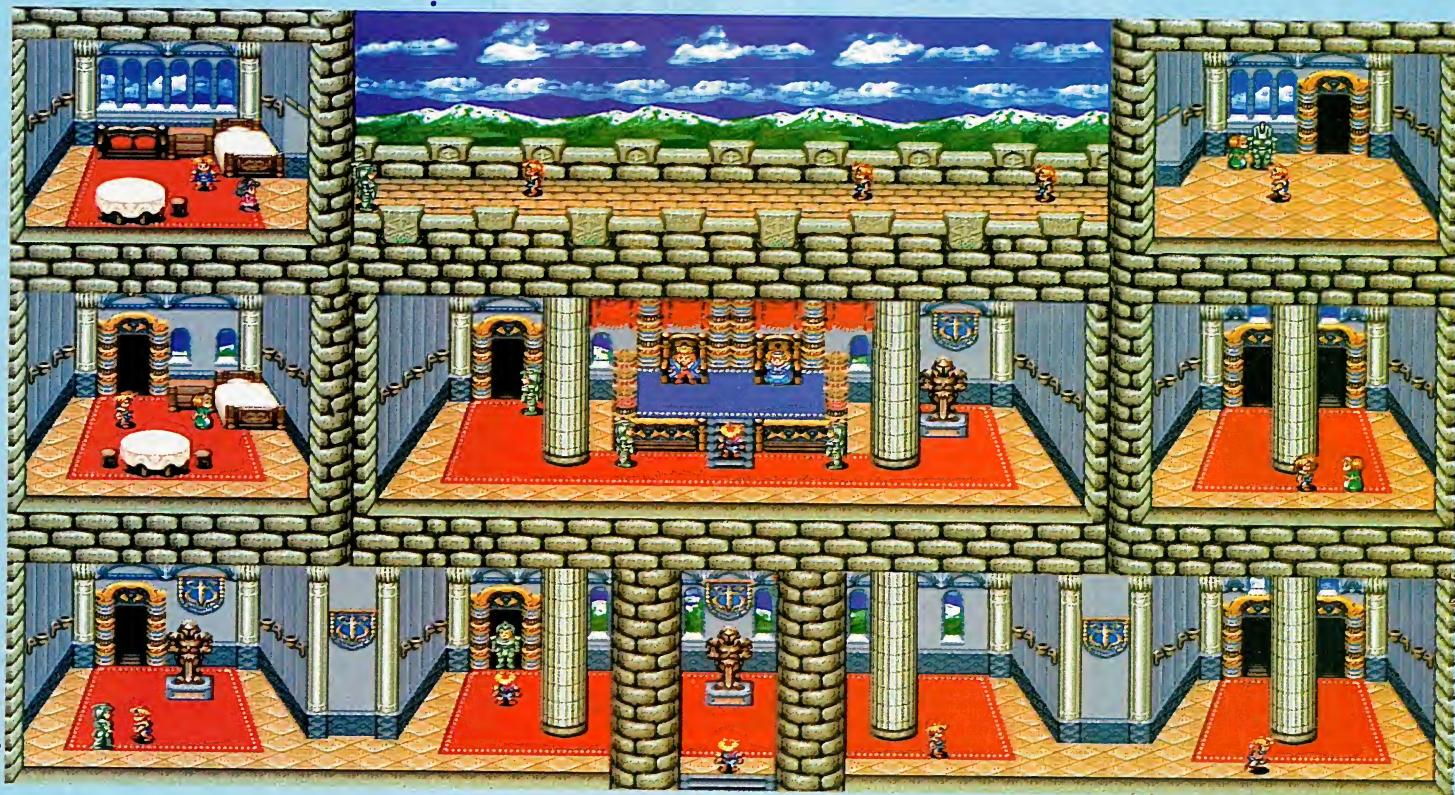
DIVERSIÓN: 96

DURACIÓN: 95

TOTAL: 95

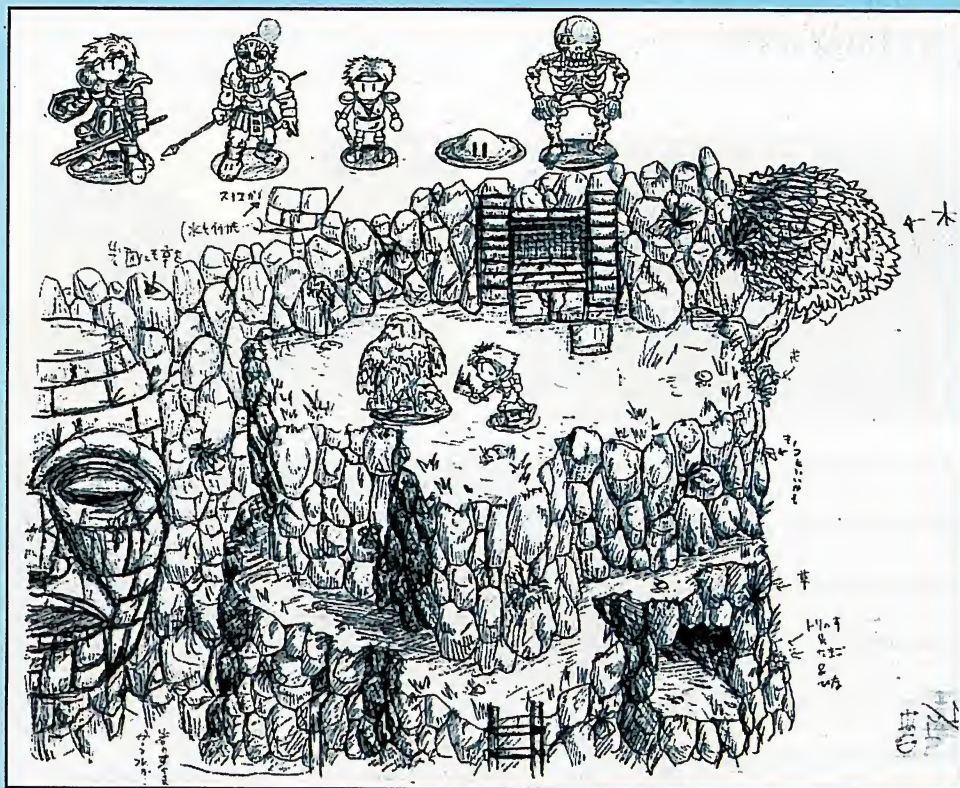
La Ficha

Podrías pensar que la **alta puntuación** otorgada a **'Illusion of Time'** está simplemente motivada por su **traducción**. No negamos que jugar por primera vez a un RPG en nuestro idioma da a estos juegos una profundidad desconocida hasta ahora para los que no dominan el inglés, pero es que **su calidad no se queda ahí**. Comenzando por la **belleza de sus gráficos**, siguiendo por el **entretenimiento** que proporcionan los enigmas y problemas a resolver, y terminando por la **variedad de situaciones** ante las que nos pone un **argumento lleno de misterio e incertidumbre**. Todo ello hace de **'Illusion of Time'** un juego casi **imprescindible** no sólo para los que sienten cierto interés por el rol, sino además para los que nunca se habían atrevido a 'rolear'.



Hablamos con Shinji Futami, de Enix Corporation

"Estamos encantados con la traducción del juego"

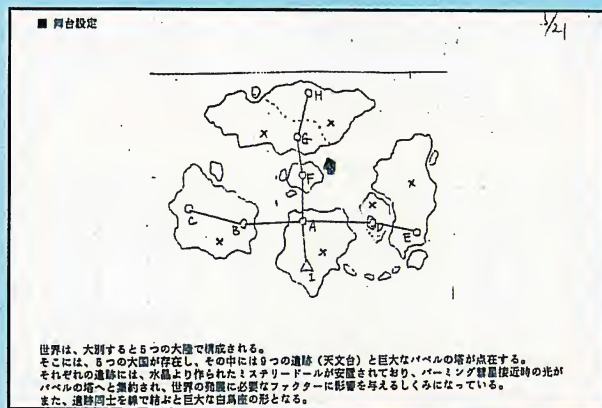


Los primeros pasos. Este boceto de las Ruinas Incas es una muestra del cuidadoso proceso que se sigue para programar un juego como éste.

Protagonistas sobre el papel. El diseño de los personajes también es importante. Antes de convertirse en sprites, Will y Kara pasaron por el lápiz del dibujante.



Un mundo de fantasía. Aun sin entender lo que pone, echad un ojo al mapa y os haréis una idea de que la gente de Enix no ha dejado ningún detalle del juego al azar.



Nintendo Acción: ¿Cómo surgió la idea de 'Illusion of Time'? ¿Nos puede decir quién participó en su desarrollo?

Shinji Futami: En un primer paso, Tomoyoshi Miyazaki (de Quintet) y Mariko Ohara (una famosa escritora de literatura fantástica) hicieron el argumento conjuntamente. Después, Miyazaki se encargó de adaptarlo al juego.

N. A.: ¿Cuánto tiempo lleva programar un juego basado en un argumento tan extenso?

S. F.: Desde el primer planteamiento del juego hasta que el programa está completamente finalizado, transcurre aproximadamente un año y medio.

N. A.: ¿Por qué en Europa se cambió el nombre de 'Illusion of Gaia' a 'Illusion of Time'?

S. F.: Por favor, eso preguntádselo a Nintendo Europa. (Y eso fue lo que hicimos. Parecer ser que el nombre de Gaia estaba ya registrado en algún país europeo, con lo cual tendría que haber sido cambiado en dicho país. Al final, se optó por cambiar el título en todo el continente para que la uniformidad prevaleciera).

N. A.: ¿Qué opinión les merece su traducción al español?

S. F.: Estamos encantados de que haya sido traducido a vuestro idioma. ¡Y esperamos que disfrutéis!

N. A.: ¿Cuántas unidades de 'Illusion of Time' se han vendido en Japón?

S. F.: Trescientas mil.

N. A.: ¿En qué está trabajando Enix ahora? ¿Cuál será su repuesta al esperado 'Chrono Trigger' de Square?

S. F.: Ahora estamos creando cuatro grandes RPG's. Saldrán a la venta durante el 95.

N. A.: ¿A qué creen que se debe el éxito de los RPG en su país?

S. F.: Son algo novedoso, tienen un buen argumento y originalidad.

N. A.: ¿Algún comentario sobre su rivalidad con Square Soft?

S. F.: Pensamos que Square Soft es una de las más grandes compañías de software japonesas. Sin embargo, nosotros seguimos nuestro propio camino a la hora de crear nuevos juegos.

Chrono Trigger:

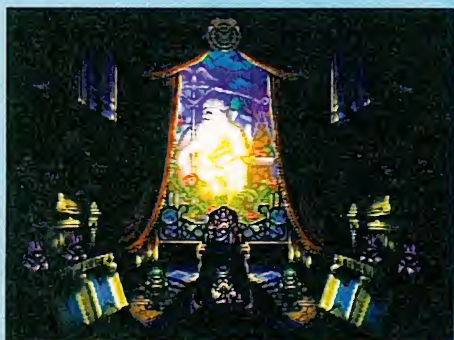
La 'respuesta' de Square



Protagonistas en abundancia. Chrono no será el único protagonista del juego. En torno a esta hoguera podéis observar a varios de los personajes que le acompañarán.



La máquina del tiempo. Esta es la nave con la que los protagonistas viajarán en el tiempo durante la aventura.



La rivalidad por hacerse con el control del 'mercado del rol' entre **Enix**, creadora de la serie '**Dragon Quest**', y **Square Soft**, responsable de la saga '**Final Fantasy**', es ya tradicional en Japón. Esta última conmemoró recientemente la venta de **diez millones de cartuchos**, y la mejor forma de celebrarlo fue dando un golpe de mano con la salida de '**Chrono Trigger**', el juego que **aspira** a ser el **mayor RPG** de todos los tiempos.

La primera gran sensación llegó al conocer al equipo responsable de la creación de este



La hora del combate. Durante las luchas podréis hacer que varios personajes ejecuten una gran magia común.



El rol que nos viene

Chrono trigger: nada menos que **Horie Yuuji**, responsable del '**Dragon Quest**' de **Enix**, **Akira Toriyama**, el padre de '**Dragon Ball**', y su '**Bird Studio**', y **Sakaguchi Ironobu**, vicepresidente de la propia **Square** y director de la serie '**Final Fantasy**'.

La expectación ante lo que podía producir el trabajo en equipo de semejantes genios era grande, y la incógnita por fin se ha despejado. '**Chrono Trigger**' tiene **24 megas** y una trama en la que **el tiempo** juega un papel **fundamental**. En la aventura, **Chrono**, el joven protagonista, **viaja en el tiempo acompañado** por su espada samurai y varios personajes: **Mal**, su novia, **Lucca**, una inventora, **Kaeru**, un caballero que fue transformado en rana, **Robo**, un guerrero mecánico del futuro, y **Eila**, una troglodita vestida con pieles.

Como veis, el desafío está servido. Pero, ¿se aventurará alguna inteligente compañía a traducir esta maravilla al hispánico? Ya lo veremos...



Judge Dredd

Ahora él es la Ley.
Comienza a
respetarla



Si existe una compañía que se esté especializando en **versionar** los últimos éxitos del **cine de acción y fantástico**, lo que los yanquis llaman *blockbuster movies*, ésa es **Acclaim**. La compañía, que ha llevado a los 16 bits de **Nintendo** títulos recientes como **'True Lies'** o el mismo **'Stargate'**, será también la encargada de traernos a la Super el que puede ser el bombazo del próximo **mes de junio: 'Judge Dredd'**, el último film de **Sylvester Stallone**, basada en el popular personaje del **cómic**.

No es éste el momento de desentrañar la futurista y violenta historia del **policía justiciero** (para ello ya hemos dispuesto los apartados correspondientes), así que vamos a centrarnos en lo que sabemos sobre el juego y lo que hemos

Realismo total para el juez

Las imágenes que veis abajo, extraídas directamente del juego, dan buena muestra de la calidad gráfica del sprite de Dredd y de la detallada animación que admiraréis en las pantallas de la Super. Una **técnica especial de animación digitalizada** es la responsable de que el Juez cobre vida sobre un juego con el que Acclaim vuelve a demostrar su singular potencia.



La base de datos. En distintos lugares del mapeado, Dredd encontrará unos ordenadores a través de los que podrá controlar ciertos datos sobre la misión en ciernes.



Primero dispara, después pregunta. Como se ve en la imagen, Judge Dredd se interesará a menudo por el grupo sanguíneo de los enemigos que le salgan al paso.



Y para colmo, jefes finales. Las catorce fases del juego recibirán la visita de otros tantos jefes finales como invitados.

LA FICHA

- Acclaim •
- Super Nintendo •
- Acción •
- 16 Megas •
- Finales de mayo •

Mega City Uno está en peligro

El mapeado y la mecánica de juego de **'Judge Dredd'** os pondrán ante la tesitura de **investigar** unas fases llenas de caminos, escaleras y recovecos para completar la misión del comienzo. Algunas misiones, detener a todos los **criminales** en vuestro área, cerrar las puertas de una prisión o localizar un libro perdido.

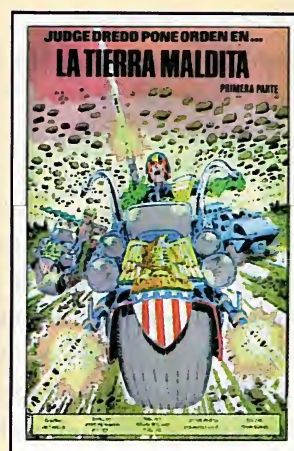
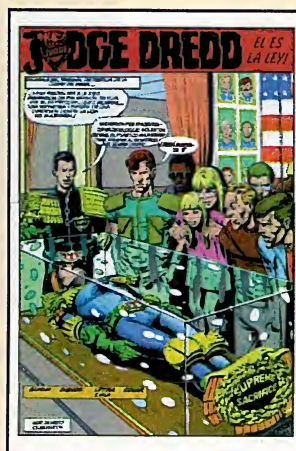


podido ver de él en nuestra redacción.

En **'Judge Dredd'** van a caber **16 megas** de acción con el super policía como protagonista. Stallone tendrá que recorrer **14 niveles**, siguiendo un **argumento** distribuido a partes iguales **entre el cómic y la película**, siete para cada uno. Además, se intercalarán varios niveles de bonus en los que el **modo 7** tendrá bastante que decir. Esta primera aproximación parece atractiva, ¿verdad? Pues lo será más aún cuando leáis lo que todavía nos queda por decir.

Entrando en el apartado **gráfico**, las fases se desarrollarán en un entorno **postnuclear** pleno de **realismo**, con **escenarios lóbregos** y **enemigos** que parecerán sacados de la serie cinematográfica **'Mad Max'**, por no hablar de los magníficos movimientos del sprite de **Dredd** que podéis apreciar en uno de los cuadros que acompañan nuestras palabras. ¿Y de la mecánica de juego qué? Pues en la línea de los programas que os hemos comentado al principio: **una misión** que cumplir **en cada fase**, con **varios tipos de arma** a vuestra disposición, como ocurría en **'True Lies'**, y una **mezcla de acción y plataformas** con **visión lateral** como podéis apreciar en **'Stargate'**.

Como veis, todo hace presagiar que **'Judge Dredd'** puede ser uno de los juegos más poderosos del futuro. Un futuro sin piedad en el que él será el encargado de **impartir justicia**.



Todo lo que debes saber sobre Dredd

• JOHN WAGNER:

Creador de la idea en 1977 y guionista del primer cómic sobre el ahora conocido super héroe.

• CARLOS EZQUERRA:

Dibujante español encargado de plasmar la imagen del juez sobre el papel.

• 2000 AD:

Revista británica en la que vieron la luz las primeras aventuras de este particular juez.

• AÑO 2205:

La acción de **Judge Dredd** se sitúa en una Norteamérica inmersa en un mundo **destruido por una guerra atómica** que asoló la su-

perficie del planeta. Se desarrolla, por tanto, en un ambiente de lo más futurista.

• MEGA CITIES UNO, DOS Y TRES:

Gigantescas y superpobladas ciudades supervivientes al holocausto. Tienen un **80 o 90% de paro** y una criminalidad altísima.

• LOS JUECES:

Fuerza encargada de que la **ley y el orden se mantengan** en las Mega Cities para que la anarquía no se apodere de esta sociedad postnuclear.

• JUDGE DREDD:

Él es la ley, el más famoso de los

jueces. Fue el mejor en su día en la Academia y ahora es respetado por todos. No conoce la palabra clemencia.

• JUDGE RICO:

Antiguo compañero de Dredd. Su afecto mutuo terminó cuando Rico se volvió un criminal y nuestro protagonista tuvo que juzgarlo. Entonces comenzó una relación bien distinta.

• JUDGE HERSHEY:

El contrapunto femenino de la historia. Una guardiana que ayuda a Dredd en su labor e incluso tiene ya su propia serie de cómics independiente.



Radiografía de un arresto. Cada vez que Dredd se enfrenta a un enemigo, se pon-

drá en marcha un duro proceso de detención que dejará a la Ley Corcuera a la altura

del betún. Después de unos disparos de aviso, la palabra 'guilty' (culpable) delatará al

criminal. Entonces podréis elegir entre mandarle a comisaría o eliminarle de un tiro.



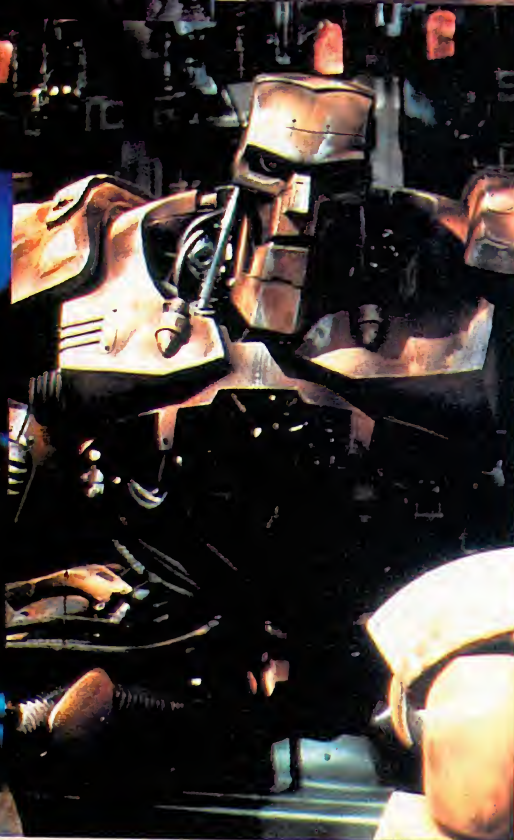
Así será la película del justiciero

Cuando el **Judge Dredd** es condenado a cadena perpetua por un crimen que no cometió, el camino hacia el poder queda expedito para **Rico**, el juez que se hizo criminal. Esta es, enormemente resumida, la trama que dará forma a la película basada en las aventuras de este guardián de la justicia que se estrenará el próximo verano. Con guión de **Steven De Souza**, que ya hizo el mismo trabajo para la versión cinematográfica de **Street Fighter**, y dirigida por **Danny Cannon**, **Judge Dredd** presentará al musculoso **Sylvester Stallone** y a **Armand Assante** en los papeles de **Dredd** y **Rico** respectivamente.

Como es de esperar en una película inspirada en un cómic de este género, los **efectos especiales** se harán **omnipresentes** en la acción, con una persecución a bordo de la **Lawmaster** (la moto de Dredd) por las calles de Mega City Uno entre los momentos estelares de la cinta. No es para menos, si tenemos en cuenta el presupuesto de **80 millones de dólares** con que se ha contado para hacer un film cuya licencia se compró hace nada menos que diez años. Por cierto, cuentan que en un principio el papel protagonista estaba reservado para Arnold Schwarzenegger. Por lo que se ve, la justicia del futuro será una cuestión de músculos.



Stallone vuelve al futuro. La ciencia ficción parece uno de los géneros favoritos del musculoso actor. Tras 'Demolition Man', ahora vuelve con un film en el que repite viaje al futuro y conversión a videojuego.



Los Jueces ya tienen cara. Judge Dredd transformará en personas de carne y hueso a los personajes del cómic. La trama pondrá al propio Dredd (Sylvester Stallone) en el brete de verse acusado de un crimen. Detrás de todo ello estará la ambición de poder del Judge Rico, su rival.





Más allá de Río Grande

Si estás dispuesto a demostrar que no existe nadie más rápido que tú a la hora de apretar el gatillo, prepárate para jugar con Wild Guns, la última delicia japonesa.

Como sabemos que eres de los que sienten absoluta devoción por el Far West, aquella lejana época en la que unos y otros se ajustaban las cuentas a base de tiros y no había más ley que la que imponían las pistolas, Natsume te ha preparado un súper cóctel de armas y acción, que recibe el nombre **Wild Guns**, armas salvajes para los más puristas, y está dispuesto a trasladar el espíritu y la filosofía Far West hasta nuestras consolas de 16 bits.

Rapidez y puntería serán los requisitos fundamentales que Wild Guns exigirá a todo aquel que ose introducir el cartucho en la Super. Aho-

ra que si te rindes la primera, tranquilo, que para eso están pensados los **tres niveles de dificultad** entre los que podréis moveros.

Los **8 megas** de Wild Guns os trasladarán a un Far West tradicional en el que, no obstante, se han introducido elementos futuristas, tipo robots o ciertos armamentos. En él controlaremos a un **pistolero o pistolera**, a elegir por el jugador y en opción simultánea, con **objetivo disparar a todo aquello que se mueva**.

Los **tiroteos tendrán lugar en unos escenarios muy cuidados**, repletos de objetivos a los que apuntar (y disparar) y en los que



Robots en el Oeste. El toque futurista vendrá dado por la aparición de enemigos como éste, que como podéis ver, además de gigantesco acumula poderosas armas.



Destrozar una cantina. Esta será una de las misiones que deberéis completar a lo largo del juego, bien en solitario, o como en este caso, acompañado por un segundo pistolero.

no faltará detalle alguno, aunque también es cierto que muchos no tendrán ni tiempo suficiente para percatarse de eso, ya que Wild Guns no permite un instante de respiro.

El juego recuperará el espíritu de juegos tan clásicos como **Operation Wolf** o el mismísimo **NAM 75** del NEO GEO. Antes habéis leído que la compañía encargada de su desarrollo es Natsume. Cierto, pero que no se nos pase comentar que a **Europa llegará vía Titus**, otra de las grandes que se ha hecho con una licencia súper jugosa y que no tardará en poner el juego en la calle, de la mano de SPACO.

VIEW

GUNS

• Disparos • 8 Megs • Mayo •



Una dama muy violenta. Una de las protagonistas del juego será una "delicada" señorita que sin embargo sabe muy bien defenderse por sí sola con ayuda de su revólver.



Escenarios de película. En los distintos escenarios que van apareciendo a lo largo del juego, no faltará ni uno de los detalles que siempre aparecen en las películas de vaqueros.



Modo versus. Existe una segunda modalidad de juego en la que el jugador podrá comparar su puntería con la de la computadora, o bien con un segundo participante.



Apunta, dispara y gana el torneo

La rapidez será fundamental a la hora de competir en el **modo torneo**. Esta modalidad se compone de tres pruebas en las que habrá que dar buena cuenta de un puñado de maniquíes, rocas y máquinas voladoras.

La puntuación final resultará de sumar el número de **objetivos alcanzados y el de ítems recogidos**. Por cierto, los ítems están escondidos en el interior de los rivales y sólo aparecerán al acabar con ellos.



KIRBY'S DREAM

• Nintendo • Super Game Boy •



¡Vuelve y trae más hambre que nunca!

Os lo habíamos avisado. Tal y como dijimos en números anteriores, el desembarco de Kirby en las consolas Nintendo va a ser fulminante, y la segunda parte de sus aventuras en la portátil no hará más que confirmar sus intenciones. Fans del comilón, especies voladoras, ¿listos para la segunda invasión?



También se juega bien sin adaptador

En respuesta a algunas cartas, aquí tenéis una muestra del aspecto que tendrá 'Kirby's Dream Land 2' en la pantalla de vuestra Game Boy, sin adaptadores de por medio. La acción recordará bastante a la de la primera parte del juego y las novedades vendrán de la mano de los tres animales de los que os habla el recuadro de la otra página.

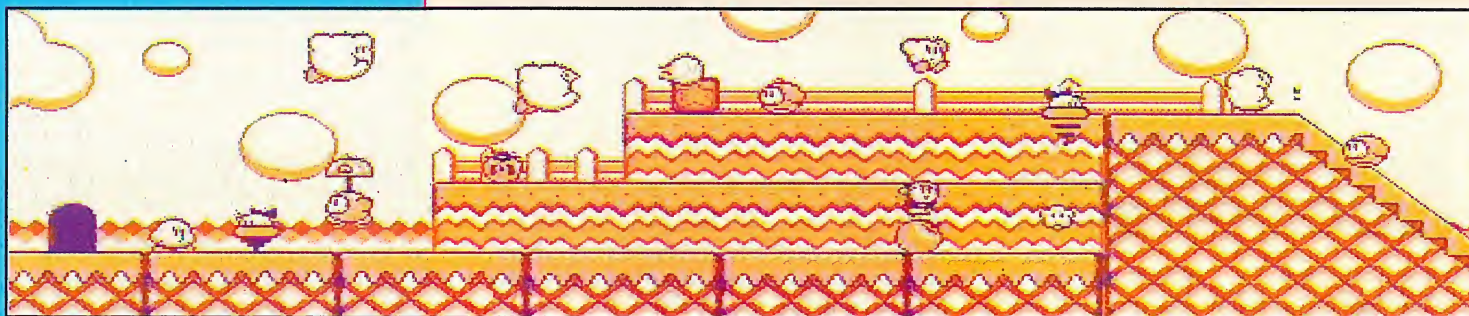
Alguien debe haber echado un mal de ojo a las islas de **Dream Land**, porque, de lo contrario, no se explica tanta desgracia. Si en la primera parte fue el rey **Dedede** el que pretendía hacer la vida imposible a sus habitantes, ahora va a ser un tal **Dark Matter** el que lo intente, y para ello ha pensado robar el arco iris que comunica las islas.

Por suerte para sus habitantes, allí habita un personaje de aspecto orondo, que haría las delicias de Carlos Arguñano por su glotonería y que ha logrado a pulso un lugar de honor en ese

genial parnaso en el que habitan las mayores estrellas del mundo Nintendo.

Es **Kirby**, por supuesto, el comilón que se erigirá en héroe del juego, reviviendo viejas hazañas plataformeras adornadas también por un sistema de fases muy al estilo Nintendo, con multitud de puertas y habitaciones por investigar hasta conseguir que la cifra 100% figure en alguno de los tres archivos en los que se podrán salvar las partidas.

Claro, que también recibirá la ayuda de tres nuevos amigos que se ha echado para la oca-



AM LAND 2

• Plataformas • 2 Megs • Junio •



sión, aunque hemos preferido hacer un punto y aparte en este tema y dedicarles un recuadro independiente en la preview.

Por lo que se refiere al aspecto gráfico, **'Kirby's Dream Land 2'** nos llegará **programado para Super Game Boy**, lo cual dotará a la acción de un **pizpireto marco y notable colorido**. Pero los que no tenéis el adaptador no debéis preocuparos. El juego seguirá **fiel al estilo de la primera parte**, con sprites bien definidos y escenarios limpios y claros como pocos (un vistazo al mapilla de la izquierda).



Kirby, en plan salvaje. Bueno, quizás hemos exagerado. En cualquier caso, fijaos en los golpes que será capaz de dar.



Kirby pasa de dietas. Y seguirá tan zampón como de costumbre. Ved el tamaño que alcanza cuando come.



A los amigos, hay que ganárselos. Los tres compañeros de Kirby habitarán en estancias guardadas por enemigos.



Confiad en lo que os decimos. En todo caso, ya tendréis tiempo para comprobarlo personalmente porque no tenéis que esperar mucho. **El próximo mes** estará en la calle esta nueva aventura de Kirby. Y cuidado, que dicen que viene con más hambre que nunca.



Un marco monísimo. Viéndolo a través del Super Game Boy, el juego presentará este marco tan pizpireto.



De isla en isla. 'Kirby's Dream Land 2' tendrá siete islas a modo de fases y podrá almacenar tres partidas diferentes.

Kirby y compañía

Se llaman **Rick, Kine y Coo**, son un **hámster, un pez y un búho**, y los tres acompañarán a Kirby en su nueva aventura Game Boy. Para conseguir su ayuda, el protagonista tendrá que **vencer antes a algún que otro enemigo**. Pero una vez que los encuentre, Kirby se aprovechará de las circunstancias y juntos formarán un **equipo temible**, con ataques específicos y todo. ¡Las ventajas de llevarse bien con los habitantes de Dream Land!



• Ocean • Super Nintendo •



El señor Daño. Al llegar a la etapa final de cada isla, os tocará enfrentaros con un jefe de fase como el de la imagen.



¡Entiendo los textos! Una de las opciones os permitirá elegir el idioma en el que queréis leer los mensajes.

Así es el robot que todos queremos tener

En un mundo dominado por los robots, Mr. Tuff alza su voz para proclamar a los cuatro vientos que sólo un héroe como él es capaz de transformar una arriesgada misión en una fiesta, con las plataformas como invitadas de honor.

La gran esperanza mecánica

La acción de 'Mr. Tuff' se situará en el año 2008, cuando todos los humanos se hayan trasladado a Utopía, un planeta como la Tierra, pero limpio de contaminación. Atrás quedarán sus robots, sometidos a la dictadura de seis androides militares residentes, cada uno, en una isla apartada. Su única esperanza de libertad será este simpático robot de demolición de la imagen. Su nombre es Mr. Tuff.

La acción de 'Mr. Tuff' se situará en el año 2008, cuando todos los humanos se hayan trasladado a Utopía, un planeta como la Tierra, pero limpio de contaminación. Atrás quedarán sus robots, sometidos a la dictadura de seis androides militares residentes, cada uno, en una isla apartada. Su única esperanza de libertad será este simpático robot de demolición de la imagen. Su nombre es Mr. Tuff.



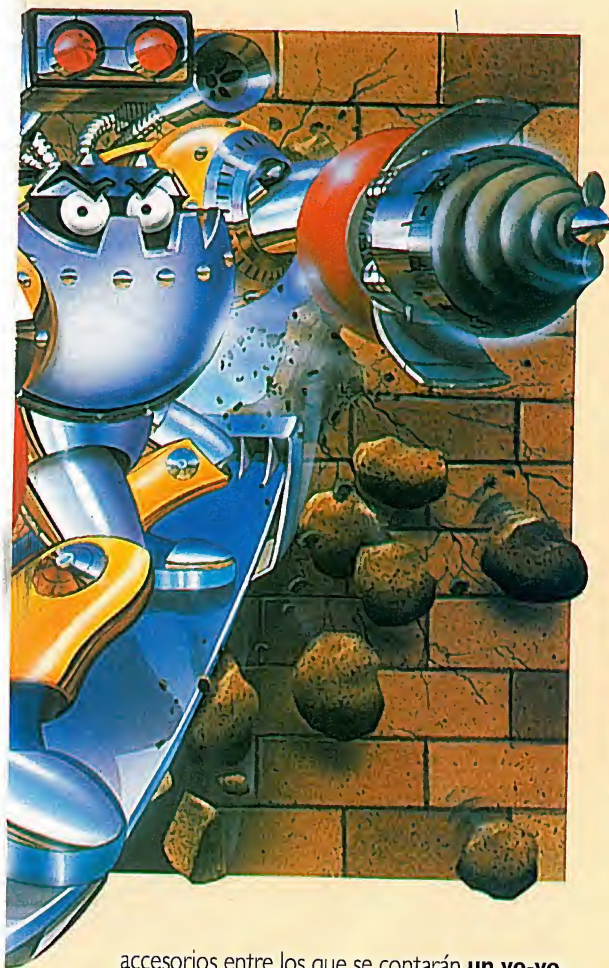
Aunque siempre es doloroso perder viejos amigos, no hemos podido evitar llegar a un punto en que la batidora ya no nos inspira confianza, la freidora ha dejado de ser nuestra aliada y al microondas le miramos con mala cara. Quizás sean aparatos inocentes, pero es que después de ver el futuro que nos va a plantear Ocean en 'Mr. Tuff', uno no se fía ni de ese electrodoméstico de hace ya tantos años.

Semejante recelo hacia todo lo que tenga cables, tuercas y funcione a pilas nos lo ha creado este 'jueguecillo' plataformero que nos pondrá firmes ante un mundo dominado por seis androides a los que, por supuesto, tendrá que derrotar el robot protagonista (si queréis más detalles sobre el argumento, 'ojito' al cuadro).

Entre salto por aquí y escalón móvil por allá, Mr. Tuff tendrá que hacer frente a cuanto enemigo mecánico le salga al paso, haciendo uso de sus orondos y demoledores puños, pero tampoco se cortará a la hora de recoger

TUFF

• Plataformas • 12 Megs • Junio •



accesorios entre los que se contarán **un yo-yo, una taladradora o una sierra mecánica**, que para sí querrá el protagonista de la 'Matanza de Texas'. Por lo demás, la acción transcurrirá entre **sprites simples** y **escenarios redondeados**, a los que no les faltará el aderezo de unos cuantos vehículos dispuestos para que **Mr. Tuff** cumpla la **misión** impuesta **al principio de cada nivel** (tranquilos, una opción os per-



Estrellita a estrellita... Las estrellas que Mr. Tuff recogerá le servirán después para comprar en este 'mercadillo'.



La división acorazada Ocean. Durante la partida, el robot protagonista se pondrá a los mandos de diferentes vehículos. Este tanque será uno de los más espectaculares.

mitirá poner los **textos en español**): **destruir a base de puñetazos** los cimientos de los **edificios** en los que penetre, cada uno correspondiente a un nivel de la fase, y dentro de un tiempo determinado.

¿Conseguirá triunfar **Mr. Tuff**? ¿Podremos volver a prepararnos unas tostadas **sin recelar de la tostadora**? La solución, el mes que viene en vuestra revista favorita.



Simples, pero 'resultones'. Los gráficos de Mr. Tuff se olvidarán de los detalles y optarán por un estilo más simple.



Bienvenido, Mr. Firm

'Mr. Tuff' tendrá un peculiar modo '2 players' que nos da pie para presentaros a **Mr. Firm**, un **androide gemelo** de nuestro valiente protagonista que será **controlado por el segundo jugador**. Pero hay un detalle muy importante aquí que debéis tener en cuenta, y es que lo curioso del caso será que **ambos robots no estarán nunca presentes simultáneamente en pantalla**.

De esta manera, cada jugador tendrá que **esperar a que maten al otro para entrar en acción**, con lo cual cada uno jugará su propia partida paralelamente a la del otro.



MANCHESTER UNITED

• Ocean • Super Nintendo



Si lo tuyo es el fútbol..., ¡ demuéstalo!

Los 'diablos rojos' de Manchester, que han arrasado en la 'Premier League' británica durante los dos últimos años, preparan ahora su asalto balompédico a los 16 bits de Nintendo de la mano de Ocean.

El Manchester United es, junto con el Liverpool, casi sin duda el equipo más representativo del fútbol que se practica en Inglaterra. Es además uno de los clubes más laureados internacionalmente, uno de los pocos que puede vanagloriarse de contener en sus vitrinas un sinfín de trofeos. Pues bien, a partir del próximo mes de mayo, este club va a ser un poquito más grande si cabe y más conocido,

sobre todo allende sus fronteras, gracias a un cartucho futbolístico made in Ocean que llevará por título el nombre del equipo.

En los ocho megas que almacena, el Manchester será el principal equipo, el protagonista, pero no el único ya que se verá acompañado por las más grandes y prestigiosas escuadras del continente, además de selecciones integradas por las estrellas de cada una de las



El delantero dispara y... Las ocasiones de peligro no dejan de sucederse en cada una de las porterías. La pelota circulará en muy poco tiempo de un área a otra.



¡Goooooooooo! Cada vez que consigáis perforar la meta contraria, aparecerá la imagen digitalizada de un comentarista que narrará la jugada.



ligas europeas, un equipo compuesto por los mejores futbolistas que juegan en Europa y, por si esto os pudiera parecer poco, incluirá además un equipo de viejas glorias con el que podrán disfrutar los más nostálgicos de la casa.

Múltiples competiciones, entre las que estarán la Liga europea de Campeones o la mismísima Liga inglesa, un buen número de posibilidades estratégicas y una enorme cantidad de diversión estarán en vuestras manos a finales de la presente primavera. Así que, ya sabéis, si lo vuestro es el fútbol, queda muy poco para que podáis demostrarlo.

CHAMPIONSHIP SOCCER

• Deportivo • 8 Megs • Mayo •



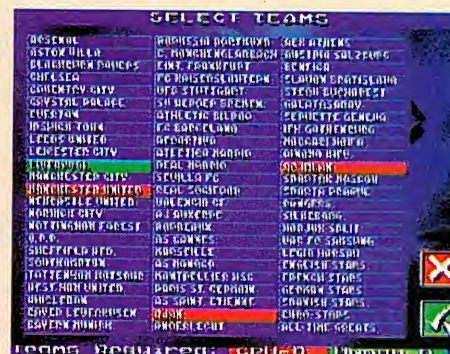
Con dos vistas del juego. Dispondremos de dos perspectivas diferentes de juego. Una cenital, que es la que veis en la pantalla de arriba, y otra oblicua (abajo). El objetivo no es otro que no perder ni un detalle del partido.



Pequeños pero matones El tamaño de los futbolistas tirará más al de los Sensible boys que a los de FIFA Soccer. Chiquitos pero con un entusiasmo brutal.



Laudrup, un gran jugador. Cada uno de los jugadores se acompaña de un amplio informe en el que se detallan todas sus cualidades y características. Elegir bien a cada uno de los players será vital a la hora de jugar.

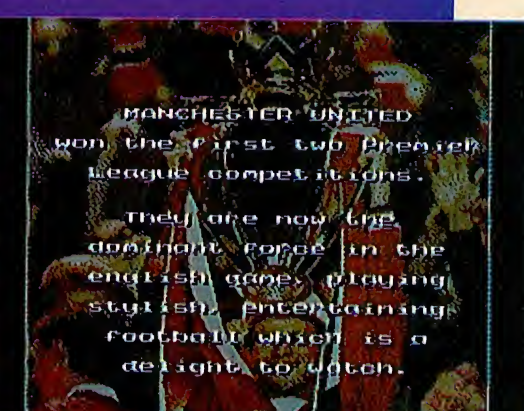
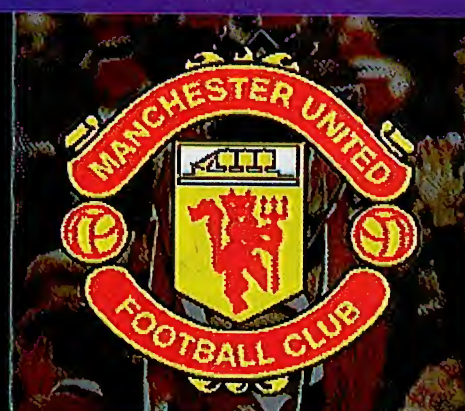
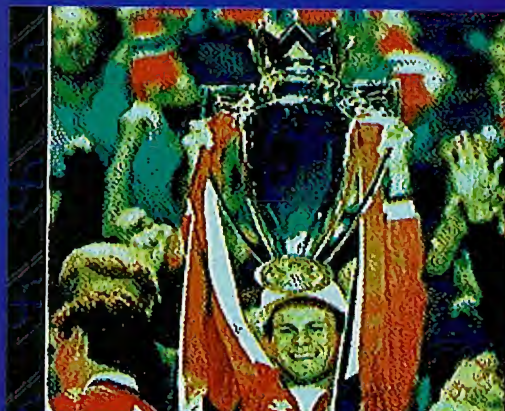


Ante ustedes: los 72 equipazos. Aunque con primacía de equipos ingleses, lo cierto es que disfrutaremos con la mayoría de los prestigiosos clubes del fútbol europeo.

Manchester United: un clásico en Europa

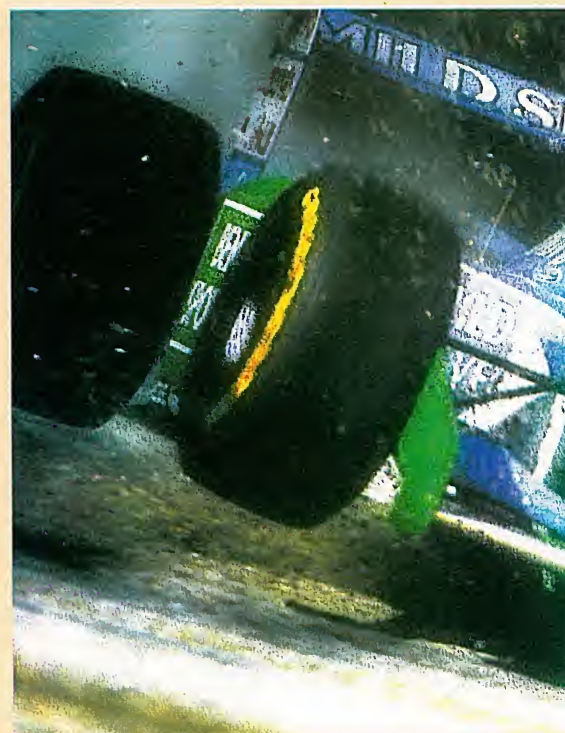
El Manchester United es actualmente el equipo más representativo del fútbol británico. En sus filas se encuentran algunos de los mejores jugadores de Europa como Ryan Giggs, Paul Ince, Mark Hug-

hes y, el ahora más famoso que nunca, Eric Cantona. Ligas, Copas inglesas, Copas de Europa y una multitud de trofeos internacionales han hecho gran- de a un club que pretende serlo también en la Super.



F-1 WORLD CHAMP

• Domark/Acclaim • Super Nintendo •



¿Sabes lo que se siente al volante de un bólido?

El gran circo automovilístico no ha hecho más que empezar, pero ya llegan los primeros juegos dispuestos a transformar vuestro mando en el volante de un potente bólido. Este año Acclaim va a conseguir la "pole" en la parrilla de salida gracias a un juego basado en el campeonato auténtico.

Acostumbrada a la velocidad

La Super es una consola acostumbrada ya a las carreras. Títulos como 'Nigel Mansell's World Championship' ya os permitieron disputar el **Campeonato de Fórmula 1**, pero la velocidad también ha estado presente en otros muchos entre los que se podría citar el excelente 'Top Gear 2', 'Stunt Race' y su chip FX, o las competiciones más alocadas del 'Rock'n'Roll Racing' o 'Motorratones de Marte'.

Ya rugen el motor y los neumáticos echan humo. Todo está a punto para que el bólido comience a rodar. Una suave presión sobre el acelerador y... nuestro magnífico Seat 131 comienza su viaje diario hacia la redacción, donde el **'F1 World Championship Edition'** aguarda para ser presentado en público.

El juego será la secuela del **F1** aquél que, pese a no aparecer para Super, sí hizo sus pinitos en la Mega Drive. Esta vez la reciente sociedad formada por **Acclaim y Domark** no quiere dejar fuera a los usuarios **Nintendo**, con lo que esta



'Championship Edition' está a punto de convertirse en el **primer juego que Domark programa para la Gran N**.

La 'cosa', claro, va de carreras de Fórmula 1. Lo que ocurre es que el programa se basará en el **campeonato real**, con lo que disputaremos la competición en los **mismos circuitos** y con **coches** pertenecientes a las **escuderías de verdad**, conducidos por **doce pilotos**, ele-



PIONSHIP EDITION

• Carreras • 16 Megas • Mayo •



DRIVERS CHAMPIONSHIP
SAN MARINO GP

RACE RESULTS

1	D. HILL	WILLIAMS	10
2	J. HERBERT	LOTUS	6
3	E. IRVINE	TOYOTA	4
4	M. HAKKINEN	McLAREN	3
5	M. BLUNDELL	TYRRELL	2
6	M. SCHUMACHER	BENETTON	1

DIAMOND

gidos entre la flor y nata, que estarán presentes en la parrilla de cada carrera.

Por lo demás, las características del juego serán las clásicas en los cartuchos de este tipo, con **perspectiva trasera, cambio manual o automático a elegir, split screen** para las



¿Dónde te dieron el carné? El modo 'knockout' os obligará a entrar entre los seis primeros para poder continuar.



Información en carrera. El panel de la parte de abajo os dará toda la información que necesitéis durante la carrera.



Dos en la carretera. Como es costumbre en este tipo de juegos, el modo dos jugadores se disputará con 'split screen'.



partidas a dos jugadores, sistema de puntos para los primeros en la meta en el modo de campeonato, y hasta un modo *knockout*, en el que habrá que entrar sexto como mínimo para poder disputar la siguiente prueba. Ya podéis ir comprando vuestros cascos y el mono de competición.



Parada y fonda. Cada vez que paséis por meta, tendréis la oportunidad de entrar en boxes para cambiar neumáticos.



Los mejores del circuito

Alesi, Hill, Schumacher, Blundell o Fittipaldi serán los nombres de algunos de los doce pilotos que estarán a vuestra disposición en 'F1 World Championship Edition'. Si estáis un poco al tanto de la actualidad de la Fórmula 1, sabréis que éstos son los primeros espadas de las escuderías más importantes del momento. El poder controlarlos y enfrentarse a ellos durante el juego será, por tanto, todo un lujo sólo al alcance de los mejores volantes.



SOCCER

• Capcom • Super Nintendo •



Buenos sprites. Los jugadores de este juego tienen un tamaño casi perfecto, ideal, como podéis ver en la imagen.



¡Goooool de México! Con una poquita de práctica, conseguiréis trazar multitud de jugadas que acaben en gol.

Los yanquis también se vuelven locos por el 'soccer'



Espectacular tanto. El extremo centra desde la derecha con efecto, la pelota sobrepasa al portero y en la línea de gol, el delantero remacha el tanto. ¡Qué espectáculo!



Cambio de perspectiva. A la hora de ejecutar los penaltis, la perspectiva del juego cambia para ofrecer una vista desde detrás de la meta.

Nintendo marcará un gran tanto el próximo mes de junio cuando lance en nuestro país el simulador de fútbol de Capcom que impactó en los Estados Unidos

El fútbol continúa siendo el **deporte rey**, ya no sólo en nuestro país, sino también en una buena parte del resto del mundo occidental, y eso es algo que **las grandes compañías del sector del videojuego tienen bastante claro**. Por ello están saliendo al mercado, casi continuamente, cartuchos que, en mayor o menor medida, plasman las características y virtudes principales de este deporte, con el fin de **saciar las ansias deportivas de los consoleros** más avezados.

La última compañía que se ha apuntado a esta tendencia es **Capcom** con su título **'Soccer Shootout'**, un 12 megas que vio la luz hace ya



algun tiempo en Norteamérica y que tiene previsto debutar en España, vía Nintendo, **a principios de verano**.

Con él, el fútbol internacional, o **soccer** como dicen los yanquis, volverá a la **Super** para mostrarnos **partidos** verdaderamente **rápidos y trepidantes**, en los que la pasión y la intensidad no se perderán en ningún momento. Además, podréis disfrutar de las excelencias de unos **futbolistas** capaces de realizar espectaculares **tijeretas, peligrosas maniobras de deslizamiento** para robar el balón, **cargas con el hombro y acrobáticas estiradas** para detener la pelota.

SHOOTOUT

• Deportivo • 12 Megas • Junio •



Doce equipos internacionales, que representan a las mayores potencias en el mundo balompédico, competirán en un solo partido o a lo largo de una temporada completa de 22 o 44 partidos.

Soccer Shootout incluirá además seis modalidades de juego diferentes para escoger: Exhibición, Temporada Completa, Lanzamientos de Penalti, Partidos de las Estrellas, Entrenamientos y Fútbol 'Indoor', total casi nada.

Lástima que la preview se acabe porque para conocerlo con más detalle tendréis que esperar un mes, que tampoco es tanto.



¡Qué tijereta! Las jugadas espectaculares estarán a la orden del día en este fantástico juego de Capcom.



Amonestación verbal. Las faltas leves serán sancionadas por el árbitro con una pequeña regañina al jugador.



No hay fuera de juego. Los atacantes podrán presentarse solos en el área, sin temor a caer en el fuera de juego.

Cinco pruebas para entrenar

Para ganar los partidos será necesario practicar primero movimientos básicos, como el regate, el disparo a puerta, los córners, faltas y robos de balón. Si los dominas, serás el nº 1.



LOONEY TUNES

• Sunsoft • Super Nintendo •



Los 'cartoons' también la saben meter

Hasta hoy nos habían hecho creer que sólo dominaban el mundo de las plataformas. Sin embargo, pronto descubriremos que nos tenían engañados. Y es que, tras terminar su jornada laboral, los chicos Warner se calzan las zapatillas y disputan locos partidos de basket.

¡Taz, devuélveme el balón!

No es que el Demonio de Tazmania se haya vuelto más loco que de costumbre, no. Lo que os mostramos es una más de las muchas trastadas que harán los peculiares jugadores de 'Looney Tunes Basketball'. Atar un cohete al balón, convertirlo en pastel y lanzárselo a la cara al contrario, o disparar a la bola con un trabuco son algunas actitudes habituales en esta cancha callejera de la Warner.



¿Marcador o tragaperras? Uno de los "truquillos" de nuestros protagonistas se llamará Las Vegas, y transformará el marcador en una suculenta máquina tragaperras.



Una defensa de peso. Un peso de 16 toneladas caerá sobre la pista al efectuar esta defensa "marca Acme".

Que Sunsoft vaya a sacar un juego con los personajes de la Warner como protagonistas no es una noticia muy impactante, la verdad. Es algo a lo que ya nos tiene acostumbrados con títulos como 'Bugs Bunny Rabbit Rampage', 'Duffy Duck. The Marvin Missions' y algún otro que todavía no ha llegado a nuestro país, como 'Speedy Gonzales. Los Gatos Bandidos'.

Sin embargo, lo que sí entra dentro del género de lo increíble es ver a Elmer Gruñón con



VIEW

BASKETBALL

• Deportivo • 16 Megas • Finales de mayo •



zapatillas deportivas, a Yosemite Sam en pantalón corto y al Marciano Marvin botando un balón. Os aseguramos que, tras plantar un hijo, escribir un árbol y tener un libro es algo que nadie debería dejar de hacer en su vida. Es broma, evidentemente, pero no por ello este 'Looney Tunes Basketball' va a dejar de ser uno de los cartuchos más divertidos y pintorescos del momento.

Como ya habréis deducido, la acción consistirá en partidos callejeros de dos contra dos, disputados por la flor y nata de la casa Warner. Y ya os imaginaréis la que pueden liar cuatro de estos cartoons con un balón y dos canastas de por medio. ¿Queréis pistas? Pues nada, que podrán tirar como es lógico, pasar como es normal, defender como es obligado y hasta correr propulsados por el turbo como es de recibo. ¿Dónde estará lo extraño entonces?

Es que lo que va a romper moldes serán los lanzamientos especiales, travesuras,



¡Está 'on fire'! Sí, pero no como en el 'NBA Jam'. La explosión que ha sufrido Elmer es una muestra de las trastadas que se harán los jugadores durante los partidos.



Quiero verlo de nuevo. Mates como éste de Yosemite Sam podrán verse repetidos después de pausar el juego.

perrerías y trastadas múltiples que se harán los jugadores entre sí, obviamente controlados por vosotros, para que os desternilleis de risa durante los partidos.

Nosotros ya hemos podido disfrutar a fondo en la redacción. Ahora, se acerca vuestro turno para enloquecer sobre la cancha con 'Looney Tunes Basketball'.



El torneo más divertido. El modo torneo enfrentará a dos de los personajes contra el resto, pero también podréis jugar partidos de hasta cuatro jugadores con un adaptador.

Los ocho mejores del Draft

Bugs Bunny, el Pato Lucas, Elmer Gruñón, el Coyote, el Demonio de Tazmania, Yosemite Sam, Silvestre y Marvin el Marciano. Como plantilla de un equipo de baloncesto no está nada mal, ¿eh? ¿Cuántos equipos sueñan con tenerlos!

Ellos serán los ocho personajes que podréis elegir para jugar partidos de hasta cuatro jugadores si tenéis el adaptador necesario, o disputar también un torneo que enfrentará a dos de ellos contra el resto de baloncestistas. Si conocéis las características de cada personaje, no os sorprenderéis con sus actitudes.



SUPER STARS

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

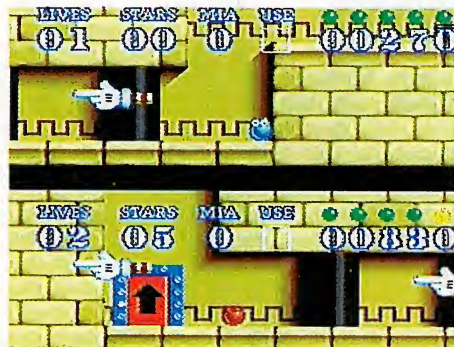
Tras un larguísimo periodo de dura y violenta confrontación, los **Putties** vieron desolados cómo su país era invadido por diabólicas fuerzas guiadas por un **maligno brujo**. ¿Qué, cómo? ¿Que no sabéis lo que son los **Putties**? ¿Que si son una nueva marca de chupa-chups? No, no, ni mucho menos. Los tiros, y nunca mejor dicho, van por otro sitio.

Vayamos por partes. Los **Putties** son unos seres increíbles, son **pequeños, 'redonditos' y gelatinosos**, casi como las gominolas, que atesoran una serie de cualidades muy especiales gracias a las que **pueden alargarse, rebotar, fundir su cuerpo, absorber a las personas y objetos que deseen, hincharse como globos y elevarse, serpentear y**, cuando están verdaderamente **cabreados, lanzar violentos puñetazos** capaces de noquear al más pintado. Así son los **Putties**, simpáticos y 'graciosillos' cuando están tranquilos, y enormemente eficaces e inteligentes para destrozarse al enemigo cuando las cosas se ponen feas. ¡No os dejéis llevar por las apariencias!

Pues bien, como iba diciendo, tras veinte años de lucha, el pueblo **Putty** fue invadido por las fuerzas diabólicas del brujo **Scatterflash**, el cual no sólo se conformó con el saqueo de la zona y su reparto entre sus secuaces, sino que



Ataque paracaidista. Los enemigos llegarán desde cualquier sitio para acabar con Super Putty. En ningún momento, ni en ningún lugar, el pequeño ser estará a salvo.



Juntos, pero no revueltos. Dos jugadores pueden participar al mismo tiempo en la búsqueda de todos los Putties que se encuentran desaparecidos por los campos de batalla.



Putty Squad

Otra manera de enfrentarse a 'los malos'



Sigue a la mano. Una vez que Super Putty ha recogido a todos los M.I.A. del mapa, aparece una mano salvadora que nos indica el lugar en el que se encuentra la puerta de salida.

ILLUSION of
TIME



Nintendo®
NINTENDO ESPAÑA S.A.

Nintendo®
Acción

Cuadro de iconos o cómo ganar la guerra más loca del videojuego sin pasar por West Point



Queso. Funde a Super Putty cuando se aproxime a uno de estos trocitos verdes, viéndose transportado a otros lugares secretos del campo de batalla.



Careta. Gracias a esta nariz, gafas y bigote falsos, podrá pasearse tranquilamente frente a sus enemigos ya que éstos no le dispararán en ningún momento.



Escudo. Detrás de él, estará protegido de todos los ataques que le envíen. Lástima que sólo resulte eficaz durante un breve espacio de tiempo.



Cubo de Basura. Dispositivo de emergencia para llamar a un agente secreto, quien, disfrazado de cubo de basura, dará un valioso objeto a Super Putty.



Astronauta. Este hombre, venido de no se sabe dónde, va regalando vidas por los lugares por los que transita. Al verle pasar, tócale y te concederá una.



Nitro. Al absorber este ítem, podrá crear sus propias bombas, las cuales pueden ser usadas para destruir fortificaciones hechas de bolsas de arena.



Pacifistas. Estos tipos abundan en las fases de bonus y también deben ser liberados por Super Putty. Como gratificación concederán cinco estrellas.



Estrellas. Están presentes a lo largo de toda la zona de conflicto. Al recoger 40, se convierte en Putty Terminator, destruyendo todo lo que haya en su camino.



Cápsula. Al capturar este ítem, aparecerá la Cápsula Espacial de Super Putty con la que podrá volar por el campo de batalla durante un tiempo limitado.



Chili. Con este chili rojo y picante, podrá derribar y destruir a todos aquellos enemigos a los que se acerque. Se puede decir que le hace intratable.



Comida de gato. Super Putty puede absorber esta lata y lanzarla luego donde queramos que aparezca el gato Dweezil, para luego saltar sobre su barriga.



El Tío Ted. Aparece al recoger una nota musical. Con su mesa de mezclas, elabora una música que paraliza la actividad de determinados enemigos.



Gafas de Rayos X. Gracias a la acción de estas gafas, Super Putty podrá ver donde se encuentran las puertas que conducen a nuevos lugares.



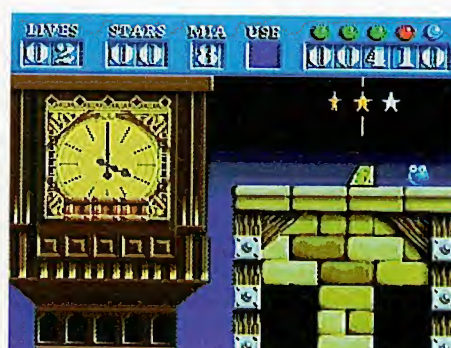
Comida. La ONU ha lanzado en paracaídas cajas por toda la zona. Contienen alimentos de todo tipo que resultan necesarios para poder sobrevivir.



Dispara misiles. Gracias a la recogida de estrellas, mejorarán notablemente las habilidades de Super Putty a la hora de enfrentarse a sus enemigos.



No faltan las fases de bonus. A lo largo del campo de batalla, encontramos puertas hacia diferentes escenarios en los que podremos recopilar un buen número de estrellas.



¡Atención al queso! Cuando estés frente a pedazos de queso como el de la pantalla, funde a Super Putty y aparecerás en lugares secretos e inaccesibles con gratas sorpresas.



Dweezil también pone bombas. Pues este 'gatito' no resulta tan pacífico como puede aparentar, ya que, además de dar patadas, también coloca peligrosas bombas.

Super Stars

Putty Squad

además, con la más absoluta crueldad, obligó a todo **Putty** viviente a abandonar el país.

Ante esta postura, la ONU decidió enviar de inmediato a esos territorios un pelotón de élite compuesto en su integridad por **Putties**, que son los que mejor conocen el terreno, para rescatar a todos los que resultaron prisioneros de las fuerzas del brujo y que popularmente se conocen como **M.I.A.**, es decir, perdidos en acción.

El nombre de este cualificado escuadrón no podía ser otro que **Putty Squad**. Sus valerosos miembros serán lanzados sobre **14 campos de batalla diferentes**, que engloban **las 54 misiones** que se deben llevar a cabo; y a partir de entonces, seréis vosotros los encargados de guiarlos hasta que encuentren a todos sus compatriotas.

Utilizando las habilidades anteriormente mencionadas, los **Putties** tendrán que sortear los ataques no sólo de los **soldados enemigos** que se encuentran armados con rifles, granadas e incluso morteros, sino también los de **gusanos, nidos de cucarachas, robots, peces, cangrejos...** y en definitiva toda una auténtica fauna que se encuentra al servicio del despiadado brujo. **Los ataques llegarán desde tierra, mar y aire**, con lo que el juego no concede respiro alguno al intrépido jugador que se atreva con él.

A lo largo de los escenarios se encuentran dispersas **multitud de estrellas** que los **Putties** deben recoger para **conseguir nuevos poderes** más letales aún de los que ya de por sí poseen. Precisamente, **las fases de bonus** que aparecen en el transcurso del juego están dedicadas casi exclusivamente a este fin.



NO ESTÁ EN ACCIÓN

• El tamaño de los sprites resulta demasiado reducido.

ESTÁ EN ACCIÓN

• La originalidad y simpatía del protagonista.
• La calidad de los gráficos.

Rescates 'complicadillos'

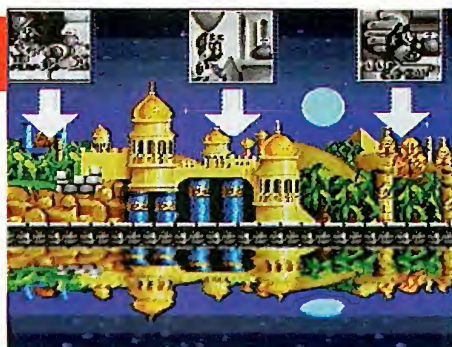
Super Putty no lo tiene nada fácil. Como podéis ver en este mapa que muestra una de las fases del juego, nuestro héroe debe enfrentarse a peligrosas misiones para rescatar a sus **compatriotas**, que son los de **color rojo**. Todo tipo de trampas, enemigos y dificultades jalonan su camino hasta gritar eso de: **"misión cumplida"**.





R.I.P. Así es la angelical forma de morir que tiene nuestro protagonista al consumirse sus cinco puntos de energía.

Napalm el gato. Sólo una gran explosión podría acabar con él. De sus bolsillos caen alimentos cuando se le golpea.



Zonas de combate

El juego está dividido en 14 campos de batalla diferentes a lo largo de los cuales van apareciendo los 54 escenarios por los que Super Putty tiene que desenvolverse. Estos escenarios muestran lugares tan variopintos como templos, minas, el cielo de la ciudad, laboratorios de locos científicos o las mismísimas profundidades marinas. Todo un espectáculo.



OCEAN System 3

Megas: 12 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 0

• Tipo de Juego:

En las guerras no todo son disparos y muertos. Ocean está dispuesta a mostrarnos una batalla en la que las plataformas son los elementos fundamentales.

• Desarrollo:

Completar 54 fases rescatando a los Putties rojos que aparezcan. Al recoger a todos los de un sector, una puerta roja nos transportará a la siguiente fase.

• Tecnología:

Lo más destacado en este sentido son sus gráficos y fondos, que otorgan al juego una excelente sensación de profundidad y volumen.

• Duración:

54 misiones asustan al principio. Pero, qué va, no penséis que la cosa va para largo. Con un password o dos que encontréis, acortareis bastante el tema.

GRÁFICOS

Francamente buenos y, sobre todo, variados, aunque los sprites son algo pequeños.

90

SONIDO

Música muy rítmica que provoca en el jugador una sensación de desenfreno.

88

MOVIMIENTO

Putty se mueve con agilidad y no presenta complicaciones de control.

90

JUGABILIDAD

A pesar de que se deben utilizar absolutamente todos los botones del pad, controlar a Putty se hace bastante fácil.

90

ENTERTENIMIENTO

La idea es muy original y engancha con facilidad, pero aquello de tener que realizar siempre las mismas acciones...

85

Opinión

Por Javier Castellote

De 'Putty Squad' se pueden decir un buen montón de cosas y la mayoría de ellas buenas. Es original, eso por encima de todo, simpático por sus protagonistas, atractivo por sus gráficos y música, e interesante porque incorpora la laboriosa tarea de investigar todo el mapeado para cumplir el objetivo. A pesar de que al final resulte algo monótono, el veredicto queda en juego interesante con garantías de diversión.

Recomendación

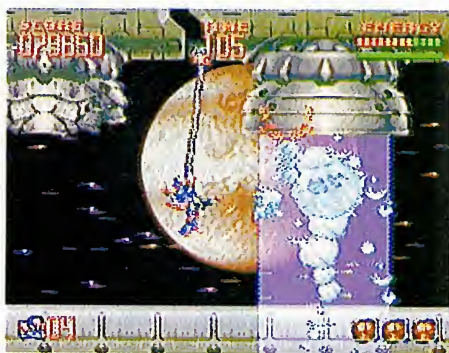
Adictos a las plataformas con protagonistas fuera de lo común.

88

En esta Primavera recién estrenada, la moda de temporada se presenta revolucionaria. Nada de tejidos vaporosos, colores claros y vestidos luminosos. Este año lo que se va a llevar es el traje de asalto **Super Turrican**, un modelo exclusivo de **Ocean** para la segunda aparición en **SNES** de un título que se está haciendo un hueco, a fuerza de versiones y nuevas entregas, entre los clásicos del videojuego en distintos formatos.

En esta ocasión, el personaje protagonista se acerca a **seis planetas situados en el borde de un gran agujero negro** hasta los que ha llegado la **gran reina alienígena** que tantos quebraderos de cabeza le dio en la primera parte, viviendo así una aventura en la que **disparos y explosiones** están tan presentes en la pantalla como su eco atronador en los altavoces del televisor.

Pero el juego, aunque se recrea en los pasajes que siguen el esquema avance lateral-disparo, no se limita a ese desarrollo tan trillado ya en otros cartuchos. '**Super Turrican 2**' gusta de intercalar en ellos momentos de **gran calidad gráfica y espectacularidad** acentuada. Y es que no se pueden calificar de otra forma esos niveles en los que, con perspectiva trasera, conducimos un **vehículo espacial** que se desplaza a gran velocidad por un corredor en el que las paredes y los obstáculos se acercan vía zooms endiablados o, sin ir más lejos, los múltiples **jefes de fase** que unen a su **espeluznante tamaño** el uso y derroche del modo 7 para hacer los enfrentamientos todavía más atractivos.



Colgado del techo. Turrican tiene ahora este brazo mecánico que le permite quedarse colgado.



Super Turrican

**Él también
estrena vestuario
en primavera**



ESTÁ EN ACCIÓN

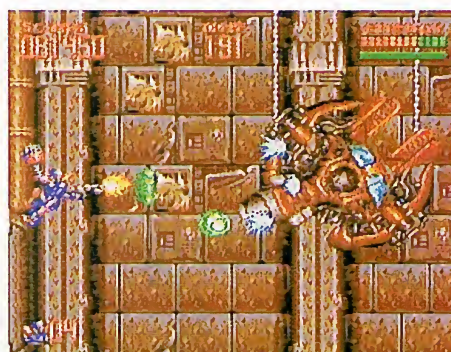
- La calidad técnica de los enemigos.
- Las fases de conducción.
- El escenario de la última fase.



¡Sálvese quien pueda! En este nivel, tenéis que avanzar al tiempo que evitáis que ese enorme rayo os alcance.



Sobre todo, no caerse. En este nivel, tenéis que permanecer como sea sobre alguno de los cohetes que cruzan la pantalla de arriba a abajo. ¡La habilidad ante todo!



A tiro limpio. Lo que aparece en esta imagen es uno de los muchos enfrentamientos cuerpo a cuerpo con todo tipo de enemigos. Una constante durante las partidas.



El corredor de la muerte. En 'Super Turricon 2' se suceden varios niveles en los que tenéis que pilotar una moto galáctica a toda velocidad a través de un largo corredor.

La esencia de la acción

Uno de los componentes obligatorios en los juegos de esta clase es la **recogida de todo tipo de armas** por parte del protagonista. En esta ocasión, junto a algunas que están presentes en todo momento (un útil rayo paralizante y una gran

detonación que acaba con todos los enemigos en pantalla), se encuentran otras que cambian según el ítem que hayáis recogido: lanzallamas, misiles o, por ejemplo, un rayo que rebota en las paredes. Toda una colección.



Super Turrican

Además, el avance se ve aderezado por algo también tradicional en este género: la presencia de numerosos ítems y power-ups, con digitalización de voz incluida anunciando su recogida, que potencian el fuego del protagonista con todo tipo de rayos láser, bombas e incluso con un nuevo poder que ha adquirido el traje Turrican: avanzar sirviéndose de una 'liana' mecánica que se activa presionando el botón R del mando, y le permite colgarse del techo de los escenarios por los que transita.

Es sólo un ingrediente más de los muchos que hacen de este cartucho uno de esos juegos que llegan sin hacer ruido y nos sorprenden a todos; esta vez por la vía de la intensidad en la acción, la espectacularidad gráfica y un aprovechamiento al máximo de las posibilidades técnicas. Por eso, 'Super Turrican 2' queda declarado desde este mismo momento un título totalmente recomendable para cuando aparezcan los primeros síntomas de aburrimiento y sopor generalizado en tardes solitarias.



El final se acerca. Esta preciosidad de escenario es el marco de lujo en el que se desarrolla la última fase del juego.

Entreactos para buenos paladares

La faceta narrativa de 'Super Turrican 2' está enriquecida por la presencia en la intro y en los intermedios de fase de unas imágenes que, al tiempo

que explican el desarrollo de la aventura, nos muestran las bellezas que se pueden conseguir exprimiendo al máximo 16 megas.





Bucea, Turrican, bucea. El agua no es obstáculo para el protagonista. Este nivel submarino es buena prueba de ello.

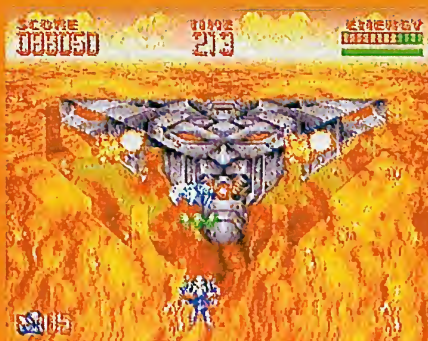


Peligro: mareos. Aunque ahora parece tranquilo, en el juego esto se convierte en un escenario que gira rápidamente.

Lecciones de espectacularidad



'Super Turrican 2' encierra momentos de esos que llenan la pantalla de fuerza y espectacularidad. De esos que especialmente agradecen los 'profesionales'. Los enfrentamientos con los jefes



de fase se cuentan entre ellos por el tamaño de los rivales, su cuidado aspecto y el empleo del modo 7 para darle todavía mayor vigor a la acción. Mirad estas pantallas y disfrutad. Sobran las palabras.



Aprende a controlarte. No estamos en plan psiquiatra. Lo que queremos decir es que disparar y subir trepando por estas columnas tiene su arte. Os lo podemos asegurar.



En tanque voy más seguro. En la primera fase del juego, podéis conducir esta tanqueta. Os aseguramos que sobre ella los ataques de los enemigos se ven de otra manera.



OCEAN Factor 5

Megas: 16 Vidas: 3
Continuaciones: 2
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:

Un 'blast'em-up' para los ingleses. Entre nosotros, juego de acción y disparos ambientado en el futuro, con alienígenas, naves y rayos láser de por medio.

• Desarrollo:

El transcurrir lineal de las fases no se limita al scroll lateral y a los disparos. Nos deleita con niveles de conducción a perspectiva trasera, y más cosas...

• Tecnología:

Aprovecha al máximo el modo 7 en los enfrentamientos con algunos jefes de fase. Zooms suaves sobre elementos de los escenarios durante otros momentos.

• Duración:

Las dos continuaciones ofrecen un total de nueve vidas para recorrer las más de diez fases. ¿Os sentís capaces de ello? No os llevará demasiado tiempo.

GRAFICOS

88

En algunos niveles, espectaculares y en otros, más normales. Están compensados.

SONIDO

90

Buenas melodías, excelentes efectos y una voz digitalizada que acompaña siempre.

MOVIMIENTO

86

Los del personaje, buenos. Los de algunos enemigos y escenarios, superlativos.

JUGABILIDAD

86

Una mecánica muy 'sencillita' y un avance no muy difícil, facilitado por la abundancia de 'power-ups'.

ENTRETENIMIENTO

91

Lo mejor. Luchar como cosacos en algunos niveles es una gozada por la calidad que destilan.

Opinión

POR JAVIER ABAD

He aquí la sorpresa de la primavera. Un título que, pese a no venir precedido de una campaña millonaria, se ha hecho acreedor de nuestros elogios. Los primeros momentos de juego hacen pensar que es uno más, pero a medida que se avanza se descubren sorprendentes historias, sobre todo a nivel gráfico, que elevan los límites de espectacularidad hasta cotas increíbles. Sin duda, cien por cien recomendable.

Recomendación

Para los que gustan de disfrutar de la calidad puesta al servicio del espectáculo.

89

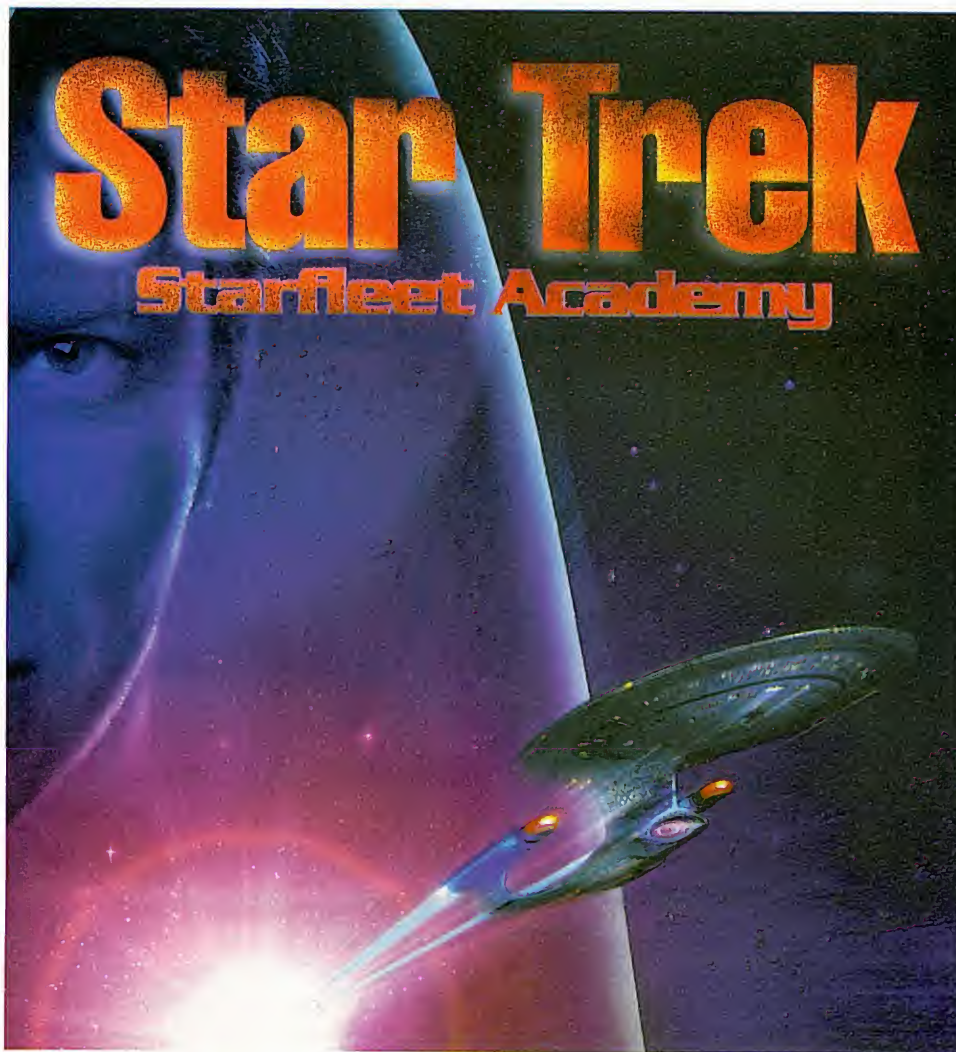
Un saludo desde la **Nebulosa de Muta-ra**, en el espacio abierto de la **Federación Unida de Planetas**. Os preguntaráis cómo hemos dado este salto espacio-temporal (estamos en el siglo XXIII), pues enrolándonos en la academia que propone **Interplay** en '**Star Trek**': **Starfleet Academy**. Gracias a él entramos en un curso de adiestramiento que nos obliga a realizar **varias misiones simuladas** a los mandos de las naves de la flota de la Federación. El entrenamiento es sencillo.

Al **comienzo** de cada una, se nos dice el **objetivo a cumplir**, poniéndose a prueba nuestras condiciones de capitán: manejo de la diplomacia, protección de los ciudadanos de la Federación, comportamiento en situaciones límite, etc. La verdad es que nuestro **campo de acción resulta bastante limitado** (se nos dan pocas opciones a la hora de dialogar; las rutas de viaje están determinadas, etc.); así que lo más **difícil** es hacerse con el **manejo de la nave**. Pero no olvidad que en nuestras manos están temas tan espinosos como las comunicaciones, los radares, el sistema de alerta o la reparación de los daños sufridos.

Dependiendo de nuestra actuación en cada misión **ascendemos de rango** (tenemos que resolver con **éxito 3 o 4 para subir**), y al término de cada una, podemos hablar con nuestros colegas, descansar en nuestra habitación o asistir a clases en las que nos dan valiosos consejos. Además, un **modo de simulación** nos permite **combatir contra otro compañero** e incluso ponernos en la piel del propio **Capitán Kirk** en tres situaciones tomadas de la serie televisiva.



Desde mi cabina. Todas las misiones se siguen desde una perspectiva que se corresponde con la de la cabina de control.



Enrólate en la aventura más intergaláctica

¿Klingon? No, inglés

El factor más importante en este '**Star Trek**' son los **diálogos**. Mediante cajas de textos, se os indica la misión a realizar, dialogáis con otros personajes u os movéis por los distintos parámetros de la cabina

de control. Nada extraordinario si no fuese porque desde la primera hasta la última palabra están en **inglés**; así que ya sabéis lo que os puede ocurrir si no entendéis el idioma de la **Reina Madre**.



Emulando al Capitán Kirk

Alerta. Desde aquí se establecen los tres niveles de alerta (verde, amarilla o roja) y se pone en marcha el rayo tractor.

Reparaciones. Entrando en este apartado, podéis determinar qué parte de la nave precisa reparación prioritaria (motor, escudo,...).

Estación científica. En ella os comunicáis con el oficial científico. También aquí elegís el alcance del radar en cada momento.



Comunicaciones. Activando esta ventana, podéis establecer contacto con otras naves o planetas con los que os encontréis en el espacio, hablar con vuestra base o recordar la misión que debéis cumplir.

Navegación. Desde este punto, se accede a un mapa en el que se muestran los distintos puntos a los que os podéis dirigir para completar vuestra misión. Elegid uno y estaréis allí en pocos segundos.



Subiendo de rango. El avance en el juego está basado en los ascensos de rango. Por cierto, en esta pantalla veis el menú principal del juego: comenzar la misión, ir a clase, etc.



¡A sus órdenes! El objetivo de las misiones puede ir desde obtener datos científicos hasta combatir a naves enemigas.



- La novedad en el planteamiento.
- El uso de polígonos sin necesidad de pedirle ayuda al Super FX.



- Que los textos estén en inglés.
- La escasa libertad que nos permite el desarrollo de las misiones.



Dos 'trekkies' en juego. El modo dos jugadores consiste en combates a pantalla partida en los que se puede elegir nave.

STAR TREK[®]
STARFLEET ACADEMY[™]



Full Game
Tutorial
Simulator
Options

Starship Bridge Simulator[™]

INTERPLAY
Interplay

Megas: 8 Vidas: 1
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 3

• Tipo de Juego:

Mezcla de simulador y aventura en el que, junto a la dificultad de control de la nave, tenéis que enfrentaros a numerosas situaciones regidas por los diálogos.

• Desarrollo:

El progreso en Starfleet Academy está basado en las diferentes misiones que se os encargan. Conforme se superan con éxito, se asciende de grado.

• Tecnología:

El uso de polígonos y la suavidad con que rotan y hacen zoom en las imágenes de las naves sorprende si tenemos en cuenta que este cartucho no tiene FX.

• Duración:

Si solventáis lo de los textos en inglés, el avance es sólo paciencia. Resolver las misiones es agotar las distintas opciones dadas hasta encontrar la correcta.

GRÁFICOS

Destaca el uso de polígonos en las naves. El resto son imágenes estáticas y textos.

83

SONIDO

Buena música, pero con escasa relación respecto a la acción que acompaña.

80

MOVIMIENTO

Se reduce a cuando aparece algún objeto en el campo de visión de la nave.

73

JUGABILIDAD

Teniendo en cuenta que cada misión ofrece apenas dos alternativas para optar, solventarlas no es demasiado difícil.

77

ENTRETENIMIENTO

La originalidad de la idea es lo mejor de un juego divertido, por aquello de hacer de Mr. Spock durante un rato.

84

Opinión

Por Javier Abad

Un juego basado en la famosa serie (por EEUU circula algún otro) que llega a España con el inconveniente de los textos 'in english', por lo que queda reservado a los bilingües. Aparte de esto, el planteamiento es bastante original, pero el desarrollo de las misiones se ve encorsetado por una escasez de opciones a seguir que merma en demasía la libertad del jugador. En cualquier caso, el cartucho aporta algo nuevo.

Recomendación

Para 'trekkies' conocedores del inglés y gente con las orejas puntiagudas.

78

Ponga un picapietra en su Super Nintendo

The Flintstones

Los usuarios de la Super llevamos bastante tiempo preguntándonos cuando íbamos por fin a poder disfrutar de las aventuras de los Picapietra. Ya los vimos, y pasamos buenos ratos, en la serie de dibujos de la 'tele', y más tarde nos deleitamos con sus peripecias en la gran pantalla y, desde entonces, ya sabíamos que no podían faltar a la cita con los soportes domésticos.

Sólo era cuestión de tiempo, de esperar a que alguna compañía diera el paso definitivo para que pudiéramos tener en casa al autor original de la famosa frase: "**Wilma: ábreme la puerta**". Pues bien, ya están aquí, listos para asaltar los 16 bits al grito de "**Yabba Dabba Doo**".

Aunque el título del juego hace referencia a toda la familia Picapietra, lo cierto es que el indiscutible protagonista es **Pedro**, o **John Goodman** el actor que le dio vida en el cine. Su mujer e hijos han sido secuestrados, con no se sabe qué intenciones, por el malo de turno que es **Cliff Vandercave**, el presidente de la cantera en la que Pedro trabaja.

Su objetivo no sólo será rescatar a su familia, sino también derrotar a Cliff y a toda aquella persona o animal que se interponga en su camino a lo largo de la jungla, la cantera o el volcán. Las armas de las que dispone son tan rudimentarias como contundentes puesto que se defenderá a base de garrotazos y de pedradas en la cabeza de sus adversarios. Todo sea por mantener la familia unida.



Fase 1: La Cantera. Pedro desciende de su vehículo de trabajo, el dinosaurio, dispuesto a explorar toda la cantera en busca de su familia.



Fase 2: Bedrock. Pedro debe evitar que Pebbles y Bam Bam se espachurren en el suelo. Deberá colocar su troncomóvil debajo cuando caigan.



Fase 3: La Jungla. Gorilas, mamuts y demás fauna esperan la obligada visita de Pedro en la selva. Ahora le tocará rescatar a Pablo, su amigo del alma.



Fase 4: El Volcán. En esta fase, la temperatura aumenta considerablemente. De nuevo en busca de Pablo, Pedro se introducirá en el interior de un volcán.



Detengan a ese ladrón. Pedro no tendrá ni un momento de respiro. Cliff nunca duda en llevarse lo primero que pill.

ESTÁ EN ACCIÓN

- La popularidad de los protagonistas.
- La profundidad de los gráficos.



¡No puedorrrrr! Y es que se lo ponen muy difícil, porque tener que mover piedras de ese tamaño es casi sobrehumano.



El final de la fase. Al concluir cada una de las fases, Pedro tendrá que tirar de la cola a un prehistórico tucán.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- La torpeza del protagonista en determinados movimientos.
- La escasez de fases.



¡Qué abusón! A los enemigos de final de fase no les da vergüenza luchar contra seres 3 veces más pequeños.



Fase 5: La Máquina. Tras superar la quinta y definitiva fase, Pedro tendrá que enfrentarse directamente, en un cara a cara, con su enemigo Cliff Vandercave.

5 prehistóricas fases



Esto es lo que veréis. Cinco marcadores por la parte inferior de la pantalla: puntuación, tiempo que queda, número de vidas, y piedras y bolas con que contamos.



OCEAN Games Design

Megas: 16 Vidas: 3
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 1

• Tipo de Juego:

Podréis observar cómo se desenvuelve el orondo y simpático Pedro Picapiedra entre una multitud de plataformas durante la época del Neolítico.

• Desarrollo:

Para rescatar a su familia, Pedro tendrá que superar cinco niveles, con sus subfases y enemigos finales para por último vérselas con Cliff Vandercave.

• Tecnología:

Los gráficos que se incluyen gozan de unos excelentes planos de scroll que conceden al juego una sensación de profundidad digna de resaltar.

• Duración:

No penséis que superar los cinco niveles os llevará poco tiempo. Son pocos, pero complicados. No cabe duda de que los passwords os resultarán muy útiles.

GRÁFICOS

Buenos en general, magníficos planos de scroll y un Pedro clavado a John Goodman.

87

SONIDO

Mismo nivel que los gráficos. Música muy bien adaptada al ambiente prehistórico.

87

MOVIMIENTO

Quizá por su excesivo peso, el protagonista resulta algo lento y torpón.

79

JUGABILIDAD

Le falta movilidad y carece de respuestas válidas a las órdenes del pad. Respecto a la dificultad, pues bastante alta.

78

ENTRETENIMIENTO

Aunque ha venido precedido de una gran fama, el juego no engancha, no convence como todo el mundo se esperaba.

80

Opinión

Por Javier Castellote

Tras el éxito de 'The Flintstones' en dibujos animados y en la gran pantalla del cine, se esperaba que también en el mundo del videojuego hubiera nuevo crack. Ocean era consciente de que el listón estaba alto y, sin embargo, asumió el riesgo creando un cartucho que, sin dejar de ser bueno, desgraciadamente ni encanta ni engancha como debiera. Buenos gráfico, sonidos, pero nada nuevo bajo el sol.

Recomendación

A los seguidores de los Picapiedra, tanto en dibujos animados como en cine.

82

Super Stars

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lo cierto es que existen pocos cartuchos para Super que lleven por título el nombre del personaje malvado del juego. Bueno, pues este 'Warlock' ya está dentro de ese reducido club. Warlock, para quien no lo sepa, es el enviado por Satán a la tierra para reunir seis antiguas piedras de runas, de las que usan los druidas, y que se encuentran dispersas en el espacio y en el tiempo. Estas piedras conceden a su poseedor un poder verdaderamente especial: desentrañar el misterio de la Creación. Warlock, haciendo honor a su condición de malo, destruirá todo lo que se interponga en el camino entre él y las piedras.

A la hora de pulsar Start en el pad, adoptáis la personalidad de un joven guerrero druida reconvertido a nuestra época, que no sólo debe reunir todas las piedras antes de que lo haga Warlock, sino que además debe acabar con él para evitar que las tinieblas caigan de manera eterna sobre la tierra.

El guerrero, dotado de una serie de poderes mágicos heredados de sus antepasados druidas, viajará a través del tiempo gracias a unas puertas situadas al final de cada nivel. Para alcanzarlas, primero tendrá que haber encontrado la piedra oculta en dicho nivel.

La aventura comienza en Nueva Inglaterra y continuará por húmedas cavernas situadas bajo un lago, macabros jardines, castillos encantados, lúgubres cementerios, ariscas montañas, y finalizará en el mismísimo infierno, donde todas las fuerzas del mal han sido conjuradas para arrebatarle las piedras.

Sólo tus hechizos, trucos y habilidades impedirán que Warlock consiga las piedras y te arrebate el alma.



El origen de la leyenda

Cuenta la leyenda que una sola vez cada milenio, cuando el sol se coloca en línea con la luna, el Malvado manda a la Tierra a su único descendiente, Warlock, con el objetivo de reunir

las seis antiguas piedras de runas que pongan fin a la Creación. Para que esto no ocurra, el Consejo de Sabios Druidas decide enviar al mejor de sus guerreros



Warlock

Magia negra con un único objetivo: Destruir el Mundo

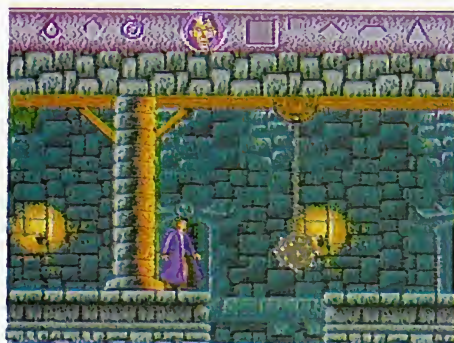


ESTÁ EN ACCIÓN

- La atmósfera siniestra, tétrica, a la que contribuye especialmente la música.

NO ESTÁ EN ACCIÓN

- Algunos ítems están tan ocultos que ni se ven.
- La lentitud del personaje.



El Castillo del mago. Están acechando en su interior esferas malignas, fantasmas demoníacos y amenazadoras figuras encapuchadas dispuestas a dar fin a tu aventura.



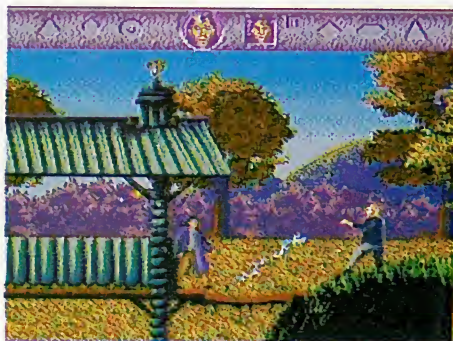
El agujero del espacio. Después de capturar cada una de las piedras, aparece un agujero que transportará a nuestro afanado y valiente héroe a otro alejado lugar.



Hechizo curativo. Los frasquitos burbujeantes, como el que aparece junto a la cara del protagonista, reponen parte de la salud del héroe cuando los utilizamos.



Diabólicas fieras. Warlock tiene a su servicio criaturas tan endiabladas como ésta, que no dudarán en abalanzarse sobre nuestro héroe para acabar con su vida.



Warlock, el hijo del Malvado. Le tendremos cerca muchas veces a lo largo del juego, pero siempre conseguirá escapar, dejando a sus secuaces en su lugar.



Cada cosa en su lugar. Los seis espacios vacíos que aparecen en la barra de información deben rellenarse con piedras como las que te mostramos en esta pantalla.



ACCLAIM Trimark

Megas: 16 Vidas: 1
Continuaciones: Passwords
Niveles de Dificultad: 1

• Tipo de Juego:

Un poquito de estrategia, un chorrito de investigación, una cucharada de hechizos y acción, y un saco de plataformas se combinan para crear 'Warlock'.

• Desarrollo:

Ses fases por recorrer sobre unos tétricos decorados hasta conseguir reunir las seis piedras y acabar así con Warlock y sus espeluznantes bestias.

• Tecnología:

A destacar el aspecto sonoro y musical, ya que con ambos el juego adquiere una atmósfera de incertidumbre y suspense muy apropiada.

• Duración:

Juego no demasiado largo que al reducido número de fases añade, además, las ayudas que provienen de los passwords.

GRÁFICOS

74

Sencillos, con un sólo plano de scroll. Eso sí, los sprites son de un tamaño aceptable.

SONIDO

80

Tétrico, misterioso, bien conseguido y siempre adecuado a la trama argumental.

MOVIMIENTO

72

El joven guerrero druida es lento y no cuenta con demasiados movimientos.

JUGABILIDAD

75

Falta equilibrio ya que resulta demasiado sencillo en los primeros niveles y excesivamente difícil en los últimos.

ENTRETENIMIENTO

72

Interesante al comienzo, pero pierde fuerza a medida que se juega. No hay continuidad en la diversión.

Opinión

Por Javier Castellote

Para haber alcanzado verdadero éxito, este juego debería haber visto la luz hace ya bastante tiempo, quizá un par de años atrás. Hoy, en la era del DKC, 'Warlock' está un poco fuera de lugar y lamentablemente pensamos que no va a causar furor entre los usuarios de la Super. Por otro lado, es un cartucho que va perdiendo interés a medida que se juega, y que no consigue atrapar al jugador en la aventura.

Recomendación

Seguro que si disfrutaste cuando viste la película, te absorberá el juego.

72

N.E.S.

- 1 Super Mario 3**
Nintendo • Plataformas
- 2 Chip'n Dale 2**
Capcom • Plataformas
- 3 Los Pitufos**
Infogrames • Plataformas
- 4 Jimmy Connors**
Ubi Soft • Juego de Tenis
- 5 Tiny Toon**
Konami • Plataformas
- 6 Jungle Book**
Virgin • Plataformas
- 7 Megaman 4**
Capcom • Plataformas
- 8 Kirby's Adventure**
Nintendo • Arcade
- 9 Asterix**
Infogrames • Plataformas
- 10 Battletoads**
Tradewest (Rare) • Arcade

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

Game Boy

- 1 Wario Land**
Nintendo • Plataformas
- 2 Monster Max**
Titus • Aventura
- 3 Wario Blast**
Hudson Soft • Arcade
- 4 Megaman III**
Nintendo/Capcom • Plataformas
- 5 Donkey Kong**
Nintendo • Plataformas
- 6 Soccer**
Nintendo/Elite • Fútbol
- 7 Legend of Zelda**
Nintendo • Aventura
- 8 Los Pitufos**
Infogrames • Plataformas
- 9 Ducktales 2**
Nintendo/Capcom • Plataformas
- 10 Kirby's Pinball Land**
Nintendo • Pinball

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

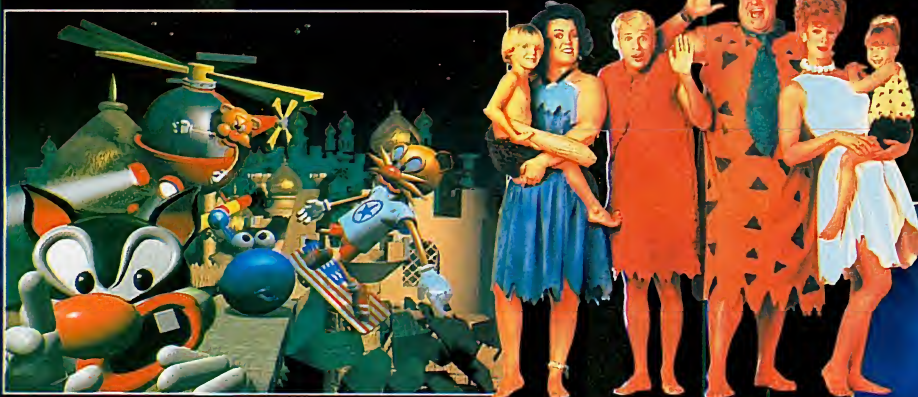
IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL

IGUAL



- **LA ENTRADA MÁS FUERTE:** Will y sus amigos hablan maravillas, y además en castellano. Illusion of Time y sus textos traducidos se encaraman directamente al segundo puesto de nuestra lista SNES.
- **EL SUBIDÓN:** Tetris&Dr.Mario, sus píldoras, dolores de cabeza y enfrentamientos en la cumbre, siguen subiendo puestos.
- **LA PROMESA:** Nos ha prometido justicia, paz en las calles y mucha, mucha acción: Judge Dredd se acerca amenazante sin separarse de la "peli" del forzado Stallone.
- **EL MEDIOCRE:** Esta vez el hechizo ha salido mal. La brujería de Warlock no ha calado demasiado hondo en nuestros redactores.
- **EL REY DEL NÚMERO 1:** Nintendo sigue arrasando por triplicado.
- **EL MÁS BUSCADO:** Lo probamos en el E.C.T.S. londinense y nos impactó. Los dinosaurios de Primal Rage, alucinantes en 16 bits.



Super Nintendo

- | | | |
|-----------|--|---------------|
| 1 | Donkey Kong Country
<i>Nintendo • Plataformas</i> | IGUAL |
| 2 | Illusion of Time
<i>Enix/ Nintendo • RPG</i> | NUEVA ENTRADA |
| 3 | Earthworm Jim
<i>Virgin • Plataformas</i> | BAJA |
| 4 | Super Punch Out
<i>Nintendo • Boxeo</i> | BAJA |
| 5 | Unirally
<i>Nintendo/DMA • Arcade</i> | IGUAL |
| 6 | I. Superstar Soccer
<i>Konami • Fútbol</i> | BAJA |
| 7 | Tetris & Dr. Mario
<i>Nintendo • Inteligencia</i> | SUBE |
| 8 | Secret of Mana
<i>Nintendo/Squaresoft • RPG</i> | BAJA |
| 9 | NBA Jam T.E.
<i>Acclaim • Basket</i> | IGUAL |
| 10 | Demon's Crest
<i>Capcom • Aventura-plataformas</i> | BAJA |
| 11 | El Rey León
<i>Virgin • Plataformas</i> | BAJA |
| 12 | Super Street Fighter II
<i>Nintendo/Capcom • Lucha</i> | BAJA |
| 13 | Mortal Kombat II
<i>Acclaim • Lucha</i> | BAJA |
| 14 | Super Metroid
<i>Nintendo • Aventura</i> | BAJA |
| 15 | Putty Squad
<i>Ocean • Plataformas</i> | NUEVA ENTRADA |
| 16 | True Lies
<i>Acclaim • Arcade</i> | BAJA |
| 17 | Super Turrican 2
<i>Ocean • Acción</i> | NUEVA ENTRADA |
| 18 | Fatal Fury Special
<i>Takara • Lucha</i> | IGUAL |
| 19 | Mickey Mania
<i>Sony • Plataformas</i> | BAJA |
| 20 | Samurai Shodown
<i>Takara • Lucha</i> | BAJA |



Las Super españolas han dejado de necesitar el diccionario cuando se atreven con los juegos de rol. Illusion of Time ejerce de pionero en las traducciones sin olvidarse de la calidad, y así se lo hemos reconocido en nuestra lista de 16 bits (eso que oís debe ser nuestra cerrada ovación para Nintendo España).

Lástima que dos sorpresas de la talla de Super Turrican 2 y Putty Squad resplandezcan menos a la sombra del esperado RPG, porque con el modo 7 del primero y el divertido morphing del segundo se podría haber hecho un cóctel la mar de sabroso.

Sí, ya sabemos que el inmovilismo predomina en las otras dos listas, pero esperamos que tan dolorosa situación no se haga habitual.

Nuestro amigo Martín forma parte del club de fans de Goku y Wario. Así que no ha dudado en enviarnos un dibujo con sabor Dragon Ball y careto del malvado Wario.

▼ **Martín Sánchez**
(Albacete)



▲ **Raúl Vázquez Izquierdo** (Lleida)

EL MOCHILÓN DE NINTENDO ACCIÓN



▲ **Macarena Gallego Fdez** (Córdoba)



▲ **Basilio Pedreira Couñago** (Vigo)

Roberto Martín
Garbajosa (Valladolid)



María García Sagarazu
(Madrid)



Envíanos tus dibujos y, si son publicados, te regalaremos estos simpáticos llaveros de Mario que sólo podrás conseguir a través de Nintendo Acción.

Y recuerda que debes hacer llegar tu carta a: **HOBBY PRESS, S.A. - "NINTENDO ACCIÓN"**

C/ Ciruelos nº 4 - 28700 S.S. de los Reyes (MADRID).

Indicando en una esquina del sobre: **ZONA ZERO.**

Vaya con Cristina, si resulta que se nos ha convertido en toda una reina de la selva, y nosotros sin saberlo.

¡ESTOS GUANTES PUEDEN SER TUYOS!



¿Cómo hacerse con ellos?

Estos atómicos guantes marca Nintendo Acción pueden ser tuyos a poco que te esfuerces. Tan sólo tienes que enviarnos un truco -o cientos de ellos- del juego que más te guste o del que mejor se te dé. Antes, eso sí, un requisito: el truco debe ser original y, claro, funcionar. Pues bien, ya tenéis el 'trucazo' del siglo, entonces cogéis un 'sobrecito' y escribís:

Hobby Press S.A., Nintendo Acción
Enclave Nintendo
C/ Ciruelos, 4
28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Si hay suerte y nos encanta el truco, no sólo lo publicaremos, sino que además os regalaremos unos estupendos guantes 'nintenderos'.

STREET RACER

SUPER NINTENDO

Circuitos ocultos y otras sorpresas

Acceder a circuitos secretos sin necesidad de completar el juego: En la pantalla de Custom Cup, presiona L, R, L, R, X, Y. Los circuitos se hacen también visibles en el modo práctica. Cualquiera de los cuatro jugadores participantes puede activar un truco para maximizar la capacidad de su coche: En la pantalla donde se seleccionan piloto y automóvil pulsa X, Y, X, Y, X, Y y luego pulsa y mantén X mientras ajustas los controles.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

NBA Jam

Por David García

Conoce a fondo todos sus secretos

Los personajes, al descubierto

Llegó el momento del espectáculo. Por fin, y en rigurosa primicia informativa, ahí tenéis una buena parte de los personajes secretos que aparecen en 'NBA JAM'. Quedaos con las imágenes y tomad buena nota de los textos. Y

'ojito', que es algo complicado. Para resumir, cada inicial debe ser introducida pulsando **START** más la letra que aparece a continuación. Ahorramos explicaciones para las que pone cualquier botón.

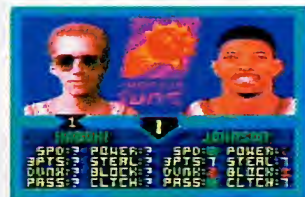
Equipo Acclaim



Asif Chaudhri: Nombre clave, Chowchow. Iniciales: A (cualquier botón), M (Start+A), X (Start+Y).



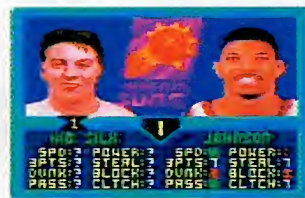
Dan Feinstein: Nombre clave, Weasel. Iniciales: R (Start+B), A (Start+A), Y (cualquier botón).



Eric Kuby: Nombre clave, Kabuki. Iniciales: D (Cualquier tecla), A (Start+B), N (Start+A).



Alex de Lucia: Nombre clave, Facime. Iniciales: X (Start+A), Y (Start+B), Z (Start+A).



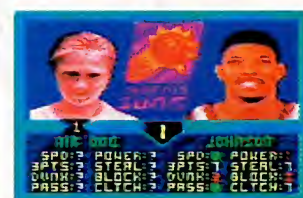
Scott Scheno: Nombre clave, Kid Silk. Iniciales: K (cualquier botón), S (Start+B), K (Start+Y).



Wes Little: Nombre clave, Scooter Pie. Iniciales: H (Start+A), T (cualquier botón), P (Start+Y).



Brett Gow: Nombre clave, Brutah. Iniciales: L (Start+A), G (Start+B), N (cualquier botón).



Eric Samulski: Nombre clave, Air Dog. Iniciales: A (Start+Y), I (cualquier botón), R (Start+B).

Equipo Iguana



Milo Stubbington: Nombre clave, Mosekat. Iniciales: M (Start+B), P (Start+Y), F (cualquier botón).

Tournament Edition



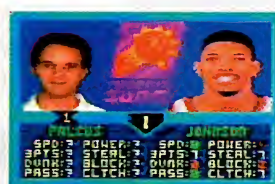
Jay Moon: Nombre clave, Moon. Iniciales: J (cualquier botón), A (Start+A), Y (Start+B).



Chris Kirby: Nombre clave, Kirby. Iniciales: C (Start+B), K (cualquier botón), _ (Start+Y).



Snake Palmer: Nombre clave, Snake. Iniciales: G (Start+A), O (Start+Y), F (Start+B).



Jason Falcus: Nombre clave, Falcus. Iniciales: J (Start+A), F (cualquier botón), _ (Start+Y).



Mike Muskett: Nombre clave, Muskett. Iniciales: M (Start+B), C (Start+B), M (Start+Y).

Equipo Williams



Neil Hill: Nombre clave, Hill. Iniciales: N (Start+A), D (Start+B), H (Start+A).



Mark Turmell: Nombre clave, Turmell. Iniciales: M (Start+A), J (cualquier botón), T (Start+A).



Jamie Revitt: Nombre clave, Revitt. Iniciales: R (cualquier botón), J (Start+A), R (Start+Y).



Sal Divita: Nombre clave, Divita. Iniciales: S (Start+A), A (Start+Y), L (Start+Y).



Shawn Liptak: Nombre clave, Liptak. Iniciales: S (cualquier botón), L (Start+B), _ (Start+B).

Equipo NBA



Tony Gaskie: Nombre clave, Gaskie. Iniciales: T (Start+B), W (cualquier botón), G (Start+A).



John Carlton: Nombre clave, Carlton. Iniciales: J (Start+Y), M (Start+Y), C (Start+B).



Larry Bird: Nombre clave, Bird. Iniciales: B (Start+A), R (Start+Y), D (Start+A).



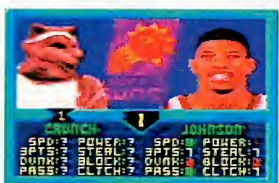
Carol Blazeowski: Nombre clave, Blaze. Iniciales: B (Start+Y), L (cualquier botón), Z (Start+Y).



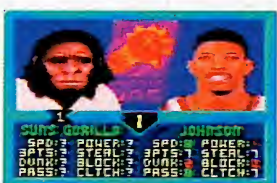
Mascota de los Bulls: Nombre clave, Benny. Iniciales: B (Start+B), N (cualquier botón), Y (Start+Y).



Mascota de los Hornets: Nombre clave, Hugo. Iniciales: H (cualquier botón), G (Start+Y), O (Start+A).



Mascota de los Wolves: Nombre clave, Crunch. Iniciales: C (Start+A), R (Start+B), N (cualquier botón).



Mascota de los Suns: Nombre clave, Suns Gorilla. Iniciales: G (cualquier botón), O (Start+B), R (Start+B).



Mascota de los Suns: Nombre clave, Suns Gorilla. Iniciales: G (cualquier botón), O (Start+B), R (Start+B).



Mascota de los Suns: Nombre clave, Suns Gorilla. Iniciales: G (cualquier botón), O (Start+B), R (Start+B).

Equipo de celebridades y rostros populares



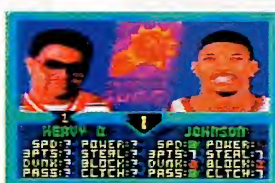
Bill Clinton: Nombre en clave, B Clinton. Iniciales: C (Start+A), I (cualquier botón), C (Start+B).



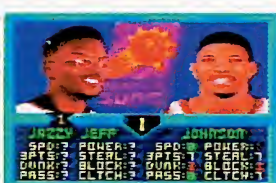
Hilary Clinton: Nombre clave, H Clinton. Iniciales: H (cualquier botón), C (Start+B), _ (cualquier botón).



Príncipe Carlos: Nombre clave, Charles. Iniciales: R (Start+B), O (Start+A), Y (cualquier botón).



Heavy D: Nombre clave, Heavy D. Iniciales: H (Start+A), V (cualquier botón), Y (Start+B).



Jazzy Jeff: Nombre clave, Jazzy Jeff. Iniciales: J (Start+Y), A (Start+A), Z (Start+A).

en clave Nintendo

WARIO BLAST

GAME BOY

Todos los ítems en tus manos

Un sólo código, uno sólo, vale para empezar a batallar con todos los ítems en tu poder. Toma nota: 2264. No te podemos decir más, ni siquiera hacer más por ti.



WWF RAW

SUPER NINTENDO

Super golpe

Ahí es nada. Este truco te permitirá cargarte al oponente con sólo dos golpes de nada. Para ponerlo en práctica, tienes que esperar a que aparezca el texto en el que se leen un montón de copyrights. Entonces, hay que pulsar arriba, Y, B simultáneamente. Primero oírás un sonido como de pistola, luego intenta tumbar al personal. También tenemos algunos 'megamovimientos' con los que hacer prácticamente invencibles a una primera entrega de luchadores. Una 'cosita', cuando vayas a ejecutar el movimiento de marras, presiona y mantén la L, ¿OK?

Brett Hart: Derecha, derecha, arriba, B cuando el oponente esté en el suelo.

The Undertaker: Izquierda, R, R, Y cuando el oponente esté frente a ti.

Yokozuna: Abajo, abajo, X cuando el enemigo esté en las cuerdas.



Will Smith: Nombre clave, Fresh Prince. Iniciales: W (Start+Y), I (Start+B), L (cualquier botón).



Frank Thomas: Nombre clave, Thoma. Iniciales: S (Start+B), O (cualquier botón), X (Start+A).



Randall Cunningham: Nombre clave, Cunningham. Iniciales: P (cualquier botón), H (Start+A), I (Start+Y).



Mike D: Nombre clave, Mike D. Iniciales: M (Start+Y), K (cualquier botón), D (Start+Y).



Adrock: Nombre clave, Adrock. Iniciales: A (cualquier botón), D (Start+Y), R (Start+B).



MCA: Nombre clave, MCA. Iniciales: M (Start+B), C (Start+B), A (cualquier botón).

Claves para ganar siempre

... y encima dar espectáculo

Bien, y ahora que ya tenéis a los personajes más famosos de América en la pista, veamos qué podemos hacer para disfrutar de ellos. Los trucos que tenéis aquí al lado debéis introducirlos en la pantalla típica que reza **TONITE'S MATCH UP**. Lo seguro es hacerlo

rápido y sin pausa, con claridad por favor. Y como tampoco queremos llenar la página de arriba, abajo y esas cosas, seguid al pie de la letra estas claves:

Ar- arriba. **Ab-** Abajo. **De-** Derecha. **Iz-** Izquierda. **B** - Botón B. **A** - Botón A.

Para mostrar el porcentaje de acierto cada vez que os enfrentéis al aro:

Ar, Ar, De, De, B.

Manos rápidas y unos robos de balón de órdago:

Iz, Iz, Iz, Iz, A, De.

Taponar la bola casi siempre:

De, Ar, Ab, De, Ab, Ar.

Estás 'on fire':

Ab, De, De, B, A, Iz.

Modo turbo:

B, B, B, A, Ab, Ab, Ar, Iz.

Muy buenos en ataque:

A, B, Ar, A, B, Ar, Ab.

El porcentaje de tiros desde la línea de 3 está muy alto:

Ar, Ab, Iz, B, B, A.

Espectaculares mates:

Iz, De, A, B, B, A.

Presión magnífica en toda la pista:

Ab, De, A, B, A, De, Ab.

Golpeas al contrario y caen los dos:

Ar, Ar, Ar, Ar, Iz, Iz, Iz, A, A.

Golpeas al rival y cae su compañero de equipo:

Ar, Ar, Ar, Ar, Iz, Iz, Iz, A, B.

El pase 'teletransportado':

Ar, De, De, Iz, A, Ab, Iz, Iz, De, B.

Tiros muy altos:

Ar, Ab, Ar, Ab, De, Ar, A, A, A, A, Ab.

Velocidad incontrolada:

Ar, Ar, Ar, Ar, Iz, Iz, Iz, B, A.

Parqué resbaladizo:

A, A, A, A, De, De, De, De, De.





Aunque nos hemos hecho con una buena remesa de trucos para el juego de Acclaim, que sepáis que aún falta una buena ración de espectáculo.



Un letreiro aparece en la parte inferior de la pantalla para dar por sentido que el truco ha funcionado. Pero ojo, que algunos no llevan texto.



CONSIGUE CON Nintendo LOS MEJORES PERIFERICOS PARA TU CONSOLA NINTENDO

Para conseguirlos recorta el cupón (o fotocópialo) y preséntalo en los Centros Mail al comprar tu periférico

CENTRO MAIL

ALICANTE PADRE MARIANA, 24 TEL: 914 39 98	BADALONA CALLE SOLEDA, 12 TEL: 484 48 97	BARCELONA CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10	BARCELONA C. SANT CRIST 51-57 (RANTS) TEL: 296 69 23	BILBAO PLA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 72
BUENOS AIRES PARRA, 50A. TEL: 374 93 39 CODIGO POSTAL: C.P. (1017)	BURGOS AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA TEL: 24 03 47	MADRID P. STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25	MADRID CALLE MONTERA, 32, 2. TEL: 522 48 70	Costa de MADRID CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COLÓN" C. MONTECASSINO, 11. TEL: 914 02 10
Móstoles MADRID C. DE BORG TEL: 917 11 15	Torreón MADRID AV. DE LA CONSTITUCIÓN, 90 LOCAL 6A. TEL: 917 90 24	Tres Cantos MADRID EDIFICIO EL 2000 (POSTERIOR) AV. COLUMBIA VIEJO, 5. PUEBLOS. TEL: 904 08 72	Fuengirola MALAGA CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 95 25 82	Palma de Mallorca C. PEDRO DE CALZAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
MURCIA GONZALEZ AGUILO, 14 BAJO TEL: 21 19 46	PAMPLONA C. PONTA ARATA, 7 TEL: 27 18 08	SALAMANCA CALLE TORDO, 8A TEL: 28 10 81	SEVILLA C. PINTOR BERNHELOT, 4 TEL: 291254	VALENCIA PINTOR BERNHELOT, 2 TEL: 307 42 27
VIGO CENT. COMERCIAL LOS ARICOS LOCAL 9-4. TEL: 487 52 23	ZARAGOZA SABINO BERNHELOT, 4 TEL: 291254	ZARAGOZA PINTOR BERNHELOT, 2 TEL: 307 42 27	ZARAGOZA ANTONIO SANCHEZ, 8 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 01 58	

Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL Vx.C. Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

MAIL Vx.C.
VENTA POR CORREO

902 17 18 19

SERVIPACK

TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAGUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

CORREO COPIAS

* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LAVORABLES

* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS

* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS

* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

ADAPTADOR DE CORRIENTE - 1495 	BATERIA NUBY - 2995 	BOOSTER BOY - 5995 	GAME PACK - 995 	HANDY CARRY - 1290 	HANDY LIGHT MAGIC - 1990
HANDY POWER KIT - 3900 	HANDY SOUND - 995 	HANDY TRAY - 995 	ILUMINACION - 1595 	LOGIC 3 CARRY - 2190 	LUPA - 1395

NI MEGASTAR 	SIGMA RAY 	ADAPTADOR 6 JUGADORES 	HANDY TRAY 5 NES 	MAVERICK 28 	SN PROGRAM STICK
NES - 2990	NES - 1490	SUPER NES - 3990	SUPER NES - 995	SUPER NES - 3290	SUPER NES - 5990
NI PRO 	TURBO TOUCH 	CONTROL PAD INFRARED 	MALETIN 5 NES 	MULTICASE 5 NES 	TOP FIGHTER
NES - 1990	NES/SUPER NES - 1990	SUPER NES - 3990	SUPER NES - 4990	SUPER NES - 3390	SUPER NES - 9990

PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19 RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL Vx.C. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
NOMBRE	
APELLIDOS	
DIRECCION COMPLETA	
POBLACION	
PROVINCIA	
TELEFONO	
MODELO DE CONSOLA	
Nº CLIENTE	
<input type="checkbox"/> NUESTRO CLIENTE	

ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREBOLSO	ENVIO POR CORREO CONTRAREBOLSO 300
GASTOS ENVIO	TOTAL

en clave Nintendo

SPARKSTER

SUPER NINTENDO

Pasar de nivel

Ésta es la combinación adecuada para dar un buen empujón a Sparkster y así conseguir que el colega pase de fase en el juego del mismo nombre para la Super. Para lograr tan 'ardua' tarea, no tenéis más que introducir en la pantalla de presentación esta clave: **Arriba, arriba, abajo, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, B y luego A**



S. GHOULS'N GHOST

SUPER NINTENDO

Nuevas melodías

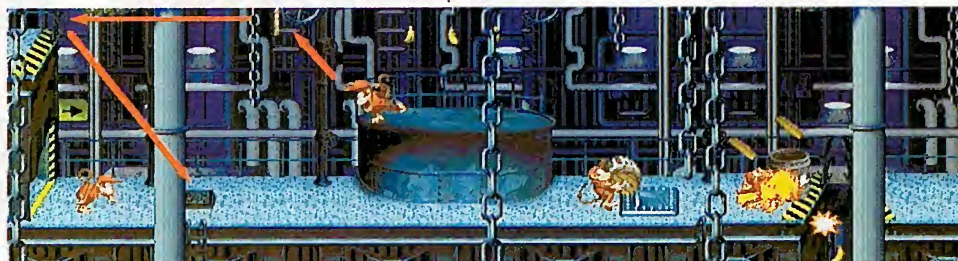
Ya tiene unos años el cartucho, pero es todo un clásico. Y como los mejores clásicos son los que merecen los mejores trucos, tomad nota de éste, que ya veréis cómo os mola. Id a la **pantalla de opciones** y dejaos caer en el apartado **sonoro**. Elegid la melodía **6B** y, mientras esté sonando, buscad la **4B** y presionad el botón R. ¡Trance puro!



FASE 5:

Kremkroc Industries INC

Nivel 1: Oil Drum Alley



¡Fijaos si los de Rare son ordenados que la primera habitación del nivel la ponen al principio del mismo! No tenéis más que subiros a la liana que cuelga del techo junto a la entrada, desplazaros hacia la izquierda, saltar sobre el cuadro negro que hay en el suelo, coger el **barril de TNT** que aparece, romperlo contra el primer barril en llamas de la derecha y, si todavía os queda resuello, dejaos caer por el hueco que aparece.

Donkey

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Por Javier Abad

En el país de las fábricas

La revolución industrial ha llegado a DKC. Este mes nuestros dos amigos se adentran en un mundo lleno de humo, fábricas y paisajes desoladores.

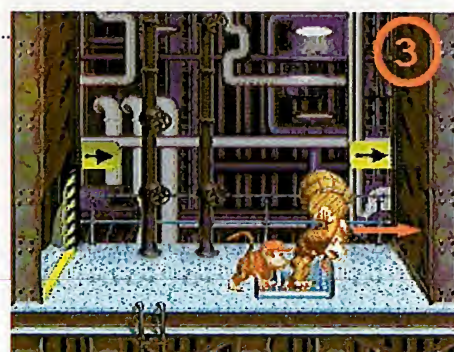
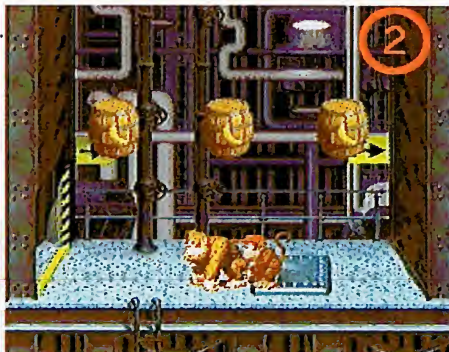
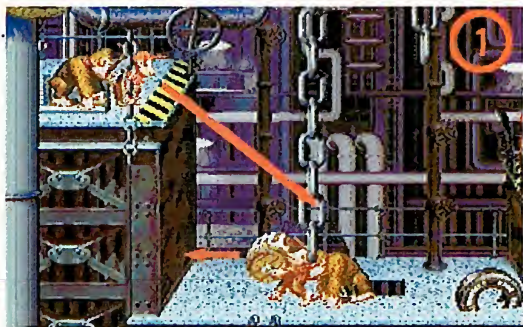
La entrada a la primera de las tres habitaciones de este 'complicadillo' nivel está al final del primer trayecto, sobre la plataforma móvil. Hay que dar un super salto a la derecha porque, como veis, el **barril** de entrada está justo debajo del **camino de tablas de madera**.



Nivel 2:

Trick Track Treck

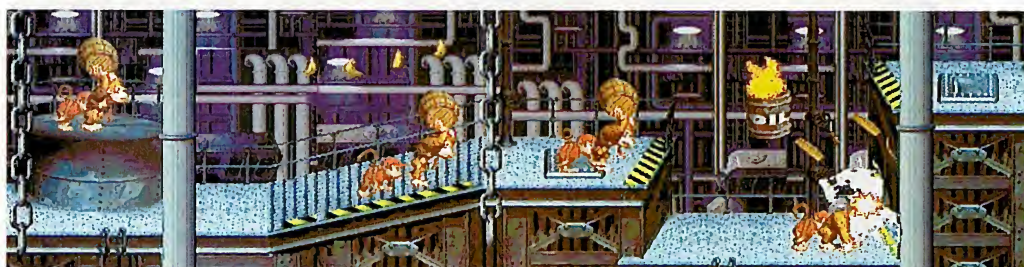




En la siguiente habitación, poco después de coger la **letra K**, tras saltar sobre un cuadro negro, sale del suelo un barril de **TNT** que hay que estallar contra la pared de la izquierda **(1)**. Se entra así en

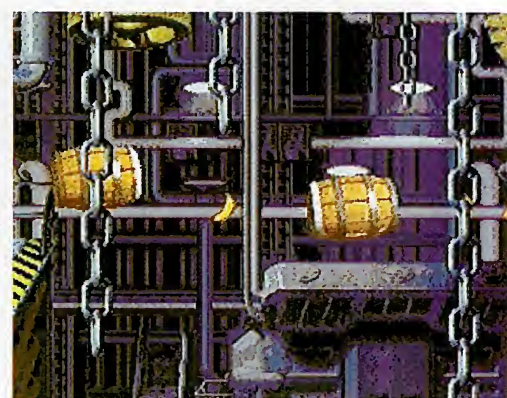
una habitación de esas en las que hay que conseguir **tres ítems** iguales en los barriles. Si obtenéis tres plátanos, sale un barril **(2)** que deberéis romper contra la pared derecha de la sala **(3)** para en-

trar así en otra habitación contigua en la que hay que completar la palabra **Donkey**. ¡Mucha atención!, porque **sólo** os dan **una oportunidad** en cada partida. Todo debe salir bien a la primera.



La última habitación del nivel está cantada. **Sólo** tenéis que **coger un barril** que os encontraréis un poco después de otro que salva el nivel, y **romperlo**

contra el punto que os indicamos en la **imagen** para entrar en ella. Venga, no nos digáis que no la habíais descubierto por vuestra cuenta.



Kong Country



A la segunda habitación, se llega al pasar el barril que salva el nivel. Tras evitar a **una abeja (1)**, saltad a la derecha sobre una plataforma con dos enemigos **(2)**. Eliminadlos y lanzaos sobre el barril de la derecha para entrar en una habitación con **un codrilo** que escupe plátanos y una vida **(3)**.



Observad dónde está la entrada a la última habitación. **Manky Kong**, el gorila que **lanza barriles**, es un obstáculo bastante serio, pero no os preocupéis porque **un ataque con el botón...** y le tendréis **fuera de combate** en menos que canta un 'avestruz'.

FLINTSTONES

SUPER NINTENDO

Empiezan los Passwords

El juego que nos permite participar en las aventuras de los prehistóricos más 'rocambolescos' jamás conocidos cuenta, como no, con un buen número de trucos. Aquí os ofrecemos el primero, en forma de claves, para que alucinéis todavía más con las peripecias de **Pedro** y su extraña familia, bueno y amigos, y trabajo, etc...

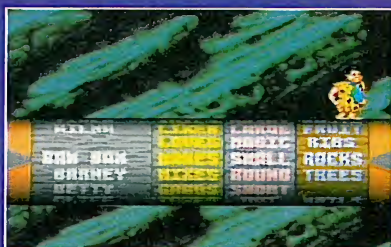
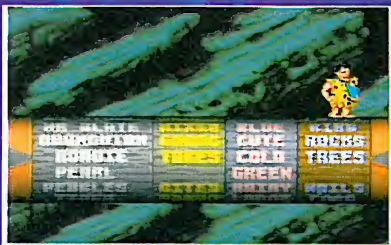
Bam Bam Makes Smal Rocks (Final nivel 'Jungle').

Cliff Hides Hot Juice (Final del nivel 'Volcano').

Betty Picks Blue Ribs (Final del nivel 'Bedrock').

Orangutan Draws Hairy Fruit (Final del nivel 'The Machine').

Hoagie Takes Cold Trees (Final del juego).



Nivel 3: Elevator Antics

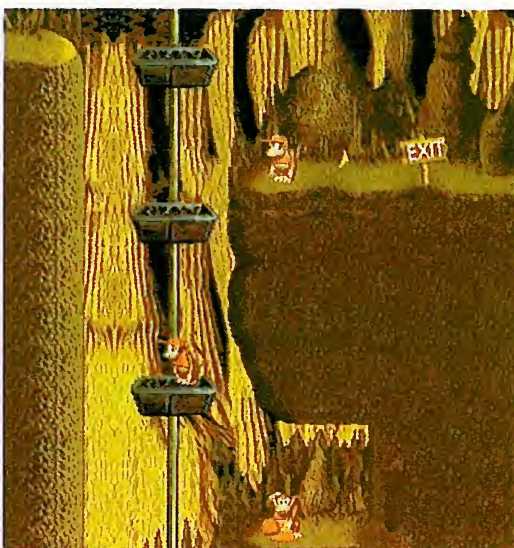


¿Os habéis fijado en la liana que hay junto a la entrada del nivel? Si os subís a ella y, en vez de ir a la derecha a por la letra **K**, saltáis a la izquierda con **Diddy** (sólo él llega), alcanzaréis otra liana que conduce a la entrada de una habitación en la que conseguiréis una vida si completáis la palabra **KONG**.



Vamos a por la segunda, que dicen en las sevillanas. Está en la zona con lianas y varias abejas al acecho. Se trata de seguir el camino que

os hemos marcado con flechas (¡así se las ponían a Felipe III!), y todo estará listo para entrar en la habitación con barriles y plátanos.



Ya se ve la salida, pero no corráis tanto. Las prisas son muy traicioneras. Mejor aprovechad una de las plataformas que bajan para acceder a la última habitación, que está 'repletita' de plátanos.

CONCURSO MÁGICO

Como habrás comprobado, este mes NINTENDO ESPAÑA regala un "poster mágico" de ILLUSION OF TIME en exclusiva para los lectores de Nintendo Acción. Pero además, si descubres la imagen que se oculta en el centro del póster, podrás participar en el sorteo de los primeros

Illusion of
TIME

25

Cartuchos para Super Nintendo que lleguen a España

¿Que nunca has visto un estereograma?

Creemos que toda España sabe ya en qué consisten los estereogramas, pero si todavía no has logrado ver una de estas fantásticas imágenes en 3-D, te proponemos 2 métodos para conseguirlo:

Método 1

- 1) Pon el póster en una pared.
- 2) Acércate lo máximo posible, de manera que tu nariz toque el póster.
- 3) No mires fijamente al póster. Mantén la mirada con los ojos en paralelo, como si estuvieras mirando más allá de la pared, hacia un punto lejano.
- 4) Vete alejando poco a poco del cuadro, muy despacio, manteniendo siempre la mirada como en un punto más lejano que el póster. La imagen debes verla borrosa, como si estuviera sin enfocar.
- 5) De pronto notarás como si la imagen se moviera, entonces -sin cambiar el enfoque de tus ojos- mira la totalidad del póster y verás emerger como por arte de magia la imagen oculta, y te parecerá literalmente que "se sale" del póster.

Método 2

- 1) Pon el póster en una pared de tu cuarto que esté bien iluminada por una lámpara.
- 2) Sepárate un paso del póster. Colócate de tal manera que -con la lámpara encendida- veas tu sombra sobre el póster.
- 3) Fíjate en algún elemento de tu reflejo que veas con claridad: tu nariz, una oreja, la parte superior de tu cabeza... y quédate unos minutos mirando tu reflejo. No mires el póster, enfoca a tu sombra continuamente.
- 4) Cuando la imagen se vuelva un poco borrosa, sigue mirando, ya estás "entrando".
- 5) Al cabo de unos minutos mira la totalidad del póster y verás emerger la imagen oculta.



Descubre la imagen que se oculta en el póster-estereograma que te regalamos y ¡¡alucina en 3-D!!

El sorteo de este concurso se efectuará el 19 de Mayo y los ganadores se publicarán en el número de Julio de NINTENDO ACCIÓN.

Envía este cupón a: HOBBY PRESS, Nintendo Acción, Apartado de Correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid e indícalo claramente en el sobre: CONCURSO ILLUSION OF TIME.

Cupón Respuesta

Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia C.P.
Teléfono

La imagen oculta es:

Nintendo

Nintendo
Acción

Concurso Illusion of Time

en clave Nintendo

BRUTAL SUPER NINTENDO

Lucha como el Dalai Lama

En la pantalla del título, haz la siguiente combinación de botones en el mando del primer jugador: X, A, B, A, izquierda, A. Entonces oirás un 'sonidillo'. Será la confirmación de que cuando vayas a elegir personaje, a la izquierda de Kung Fu Bunny, aparecerá el Dalai Lama.



DEMON'S CREST SUPER NINTENDO

Toda la vida y todos los ítems



Ahí van los passwords más esperados de la última década, los únicos y verdaderos códigos que permitirán a nuestro particular 'diablillo' salir airoso de cualquier situación.

El monstruo ya no tiene secretos para vosotros



Por Javier Abad

Ahora que los salones recreativos comienzan a conocer toda la fuerza que es capaz de desprender Killer Instinct, Nintendo Acción quiere convertirlos en el campo de entrenamiento perfecto para el título más esperado de Ultra 64.

Antes de pasar a la acción, conviene hacer una serie de puntualizaciones sobre los movimientos:

- **Breaker:** Utilizadlo para defenderos de los combos de los rivales.
- **No Mercy:** Si lográis acabar el combate con un Ultra Combo, la pantalla os pedirá a gritos

que no tengáis piedad con el enemigo. Será el momento de efectuar este implacable movimiento final.

- **Humiliation:** Aunque cumplen el mismo papel que los anteriores, únicamente podréis 'humillar' a vuestro enemigo si no habéis perdido ningún asalto durante el combate.

Los secretos que Rare no reveló

• **Para jugar como Eyedol:** Para poder controlar al enemigo final del juego, poned el cursor sobre Riptor y presionad Izquierda junto a Puñetazo Rápido, Puñetazo Medio y Patada Rápida. Cuando la pantalla de 'Versus' aparezca, presionad Derecha y Puñetazo Fuerte, Puñetazo Medio y Patada Rápida. Si todo ha salido bien, oiréis a la máquina pronunciar el nombre de Eyedol.

• **Velocidad Turbo:** Para hacer la acción todavía más rápida, mantened presionado Derecha en el mando de control y todos los botones superiores de ambos lados después de seleccionar un jugador hasta que el combate comience. Así que ya sabéis, esta opción está especialmente pensada para los más audaces y habilidosos, para aquellos que tienen que hacerlo todo rápido, sin un minuto que perder.

6 botones para 10 luchadores





Jago

Movimientos:

Fireball: I, Ab, D + Puñetazo
Flying Heel: D, Ab, Abl + Patada
Blade Whip: D, Ab, Abl + 3
Uppercut: D, Ab, D + Puñetazo

Breaker:

D, Ab, D + 2

No Mercy:

Neuter Slice:

I, D, D + 1

Car Drop:

I, I, D, D + 2

Humiliation:

D, Ab, I + 5

Ultra:

Cl, D, 4



Cinder

Movimientos:

Flame Dive: D, D + Puñetazo
Fire Hand: I, I + 1
Invisibility: D, Ab, I + 3
Anti-Projectile: D, Ab, I + 1

Breaker:

D, Ab, D + 5

No Mercy:

Burning Pool: I, I, I + 2

Meltdown: I, Ab, D + 4

Humiliation:

I, I, I + 6

Ultra:

Cl, D + 34



Combo

Movimientos:

Lunge Punch: Cl, D + 3
Flying Knee: Cl, D + 6
Rolling Punch: Cl, D + 2
Spinning Backfist: Cl, D + 1
Upward Knee: Cl, D + 5

Breaker:

I, D + 5

No Mercy:

Neck Breaker: I, I, D, D + 2

Splat Fatality: I, Ab, D + 6

Humiliation:

Ab, Ab, Ab + 1

Ultra:

Cl, I + 3

Claves: D=Derecha; I=Izquierda; Ab=Abajo; Ar=Arriba;
C=Carga; AbD=Abajo Derecha; Abl=Abajo Izquierda;
Cl= Carga Izquierda.

Fulgore

Movimientos:

Electric Charge: Cl,
D + Patada
Uppercut: D, Ab,
D + Puñetazo
Projectile: D, Ab, I + Puñetazo
Eye Bolts: D, Ab, Abl + 6

Breaker:

D, Ab, D + 5

No Mercy:

Head Turret: I, Ab, D + 6

Death Beam: D, Ab, Abl + 3

Humiliation:

I, Ab, D + 5

Ultra:

D, Ab, D + 1



Sabre Wulf

Movimientos:

Leaping Uppercut: Cl, D + 6
Flame Bat: D, Ab, I + Puñetazo
Rolling Slash: Cl, D + 4
Leaping Claws: Cl, D +
Patada

Breaker:

I, D + 5

No Mercy:

Claw Killer: I, I, I + 5

Screen Lap: I, I, D + 2

Humiliation:

D, D + 1

Ultra:

Cl, D, 4



Glacius

Movimientos:

Bouncing Ice Ball: I, Ab, D + Puñetazo
Shoulder Dash: Cl, D + Puñetazo
Ice Pick: D, Ab, AbD + 1
Melt & Uppercut: I, Ab, D + 2 6 3

Breaker:

I, D + 3

No Mercy:

Freezer Fatality: I, Ab, D + 2

Absorber: D, Ab, I + 5

Pool of Death: I, I, I + 6

Humiliation:

I, I, I + 5

Ultra:

Cl, D + 3



PUÑETAZO
ORTE

3

5

PATADA
ORTE

en clave Nintendo



Ya veis, para conseguir todas las vidas y todos los ítems, lo siguiente en la pantalla de passwords:

FDQP
QRMB
FGNH
GTKL

Y para todo lo de antes, más la piedra del cielo:

QFFF
KNRR
DDLRL
XGTQ



CRASH DUMMIES

Game Boy

Acceder a un nivel avanzado

Aunque parece que hay más cera de la que arde en este truco para muñecos a toda prueba, vamos a proponer de momento un simple password con el que podréis acceder directamente al séptimo nivel. Se llama 0477 y viene directamente de tierras inglesas, así que habrá que creérselo. De momento nos fiamos de ellos.

Esperamos poder ofreceros más información privilegiada en sucesivos números para ir descubriendo poco a poco los entresijos de este juego, que como os comentábamos al principio promete bastante en cuanto a 'cheats' se refiere.



Movimientos:
Shield Charge: D, D + Puñetazo
Super Slash: CI, D + 2
Flaming Skull: I, Ab, D + Puñetazo
Teleport: Ab, Ab, Ab, Puñetazo o Patada (según el lado)

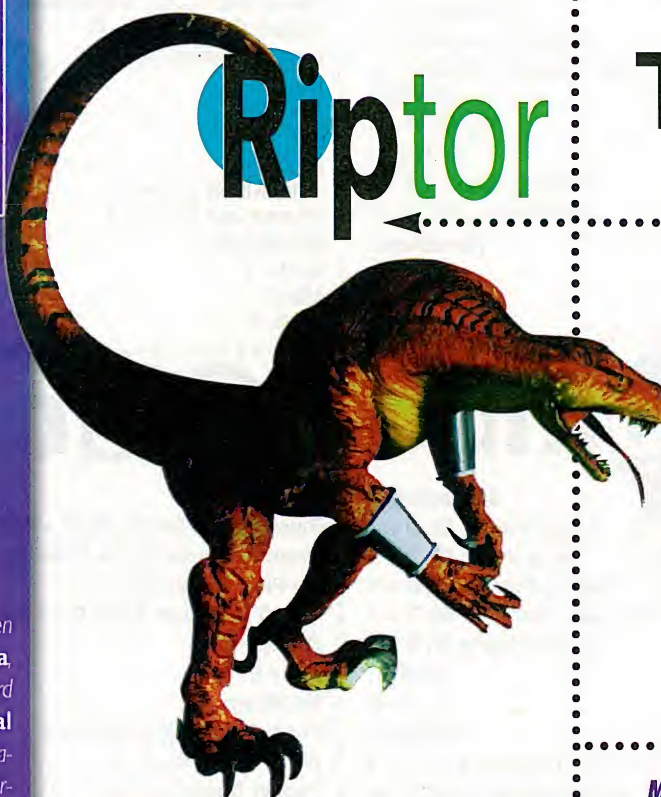
Breaker:
Ab, Ab, Ab + 2
No Mercy:
Grave Puller: I, I, I + 5
Shield Stab: I, I, D + 4
Humiliation:
I, Ab, D + 6
Ultra:
I, D, 2

Orchid



Movimientos:
Boomerang: I, Ab, D + Puñetazo
Leopard Morph: CI, D + Puñetazo
Upside-down Kick: CI, D + Patada
Spinning Blade: D, Ab, Abl + 1 ó 2
Breaker:

I, D + 6
No Mercy:
Kill that Frog: I, Ab, D, Ab, Abl, 4
Flasher: I, I, D, D + 1
Humiliation:
I, Ab, D + 3
Ultra:
CI, D + 2



Movimientos:
Fireball: D, Ab, I + Puñetazo
Shoulder Check: CI, D + Puñetazo
Fire Breath: D, Ab, Abl + 3
Tail Swipe: D, Ab, Abl + Patada

Leaping Claws: CI, D + Patada
Breaker:
I, D + 6
No Mercy:
Eat Them: I, Ab, D + 2
Acid Spit: I, I, I + 2
Ultra:
CI, D 4

Thunder



Movimientos:
Spinning Chop: CI, D + Puñetazo
Flying Mohawk: D, Ab, I + Puñetazo
Flaming Phoenix: I, Ab, D + Patada
Diving Hatchet (en el aire): D, Ab, I + 3
Breaker:

D, Ab, I + 2
No Mercy:
War Dance: I, Ab, D + 3
Super Chop: D, Ab, I + 6
Humiliation:
Ab, Ab, Ab + 1
Ultra:
I, D + 1

PARA TENERLO TODO,

completa tu colección de NINTENDO ACCIÓN

¿Qué todavía no tienes el último número?, ¿y dices que en el quiosco ya no lo venden? Tranquilo, hombre. Que para la gente como tú, que quiere estar informada siempre al 100%, tenemos un servicio de números atrasados que es la bomba. Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (de 9,00 h. a 14,30 h., y de 16,00 h. a 18,30 h.) y te enviaremos por correo los ejemplares que te falten. Ah! Y si no tienes teléfono, rellena el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello).



BIEN ORDENADO.



Si ya tienes unos cuantos números y la acción te desborda ... pide ahora tus tapas para tener siempre a mano toda la información. Además, el sistema de perchas te permitirá encuadernar todos tus ejemplares de manera súper sencilla y cómoda.

No dejes que la **ACCIÓN** te desborde.

Por solo
950
Ptas

Nintendo®

Acción

en clave Nintendo

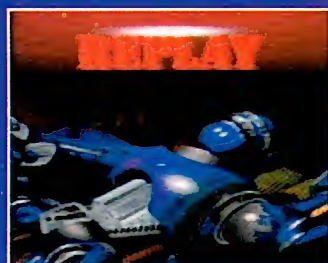
RISE OF THE ROBOTS

SUPER NINTENDO

Invencibilidad..., y ya está bien

El mes pasado ofrecimos el código para jugar con el supervisor, ahora hacemos lo propio con los que proporcionan invencibilidad y hasta posibilidad de ver el final.

Para ser invencible, presiona abajo, B, arriba, B, abajo, izquierda, derecha, B en el mando de control uno. Y para ver el final, izquierda, B, derecha, B, abajo, izquierda, derecha, B.



SECRET

¿Te atreves a pasar cuatro días más en este extraño territorio?

De nuevo regresamos para acompañar a nuestro intrépido héroe en su singular aventura. Si recordáis, le habíamos abandonado en la zona de Upper Land, justo cuando, tras un enorme esfuerzo, se había hecho con los poderes de Sylphid, la diosa del Viento. La odisea está en su punto más interesante, pero aún quedan un montón de cosas por suceder y un montón de territorios por explorar. Adelante. Ha llegado la hora de recuperar el honor perdido.

Por David García

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

DÍA 19: MATANGO

En el camino a **Matango**, nos encontramos con un **obstáculo**. Se trataba de un **Crystal Orb** que nos bloqueaba el camino. Mi bella acompañante decidió probar los poderes que nos acababa de conferir **Sylphid**. Cogió el **Analyzer** y examinó el objeto. La respuesta fue clara: era necesario utilizar el **hechizo Air Blast** para despejar el camino. Esta vez el trabajo lo tuvo que realizar el pequeño gnomo.

Una vez que pudimos continuar la aventura, no paso nada digno de destacar. Simplemente nos encontramos con cientos, qué digo yo, **miles de enemigos** a los que decidimos evitar. Un enfrentamiento con cualquiera de esas malas bestias podría ser fatal. En fin que, estando así las cosas, llegamos a una **caverna** en la que no sabíamos qué clase de misterios nos esperaban.

DÍA 20: LA MISTERIOSA CAVERNA

Lo primero que vimos en la caverna fueron unas cuantas **rocas puntiagudas** que nos impedían avanzar. No necesitamos hechizos ni nada por el estilo. Empuñé mi **hacha** con fuerza y **derribé** todo lo que me molestaba.

Entonces, una puerta nos condujo a un **misterioso mundo submarino**. ¡Qué emoción! ¡Todo un planeta por explorar!

Las primeras aguas estaban pobladas por una colonia de **champiñones pacíficos**. De esa manera, no tuvimos más que seguir el único camino posible para llegar ante la presencia del amado **rey Truffle**. El citado rey era uno de esos monarcas 'caprichosillos' y esta vez la cosa le había dado fuerte. Se trataba de que uno de sus súbditos decía haber visto un **maravilloso**

of Mana



dragón blanco en las cercanías del palacio, y según una antigua leyenda, un caballero (supuestamente yo) montado en un dragón blanco salvaría al mundo.

Este tipo de reyes, que no pierden la oportunidad de hacer Historia, nos encargó buscar el susodicho dragón. Pero, claro, ésta era la parte bonita de la leyenda. Lo difícil era que el dragón estaba custodiado por una serpiente de enormes dimensiones. Yo, la verdad es que nunca he creído en leyendas, pero estaba claro que si no lo intentaba, el rey nunca me ayudaría a recuperar mi honor. Era hora de creer.

Además, el rey, depositando toda su confianza en mi, me entregó la Javelin's Orb que rápidamente llevé a forjar a Watt's. El herrero, cansado del asfixiante calor de su cueva, estaba por el palacio, conversando con los cortesanos.

DÍA 21: UN ENCARGO REAL

Saliendo del castillo y avanzando hacia el norte, llegamos a una nueva caverna. Comenzamos a recorrer las distintas salas. A veces fue necesario utilizar el látigo para saltar algunos vacíos. En fin, que tras recorrer un montón de veces toda la caverna no encontramos a la 'culebri-lla' de agua. Lo que sí vimos fue un nuevo Crystal Orb. La chica utilizó una vez más el Analyzer y comprobó que el único hechizo efectivo era el Earth Slide (uno de los hechizos del gnomo).

Una vez más, nuestro pequeño acompañante se puso el mono de trabajo y lanzó el conjuro. De pronto se oyó un ruido de rocas. Era co-

mo si se hubiese abierto un agujero en algún sitio. Con la esperanza de encontrar una salida, nos pusimos en marcha. Y efectivamente, se había caído una parte del muro y de nuevo volvíamos a estar en el agua. Pero..., un momento, estábamos en un recinto cerrado, era como la guarida de una... ¡¡¡serpiente!!! Menudo ejemplar; debía tener más de 100 metros de largo y de ancho más. Bueno, quizá exagere, pero es que era grande. Y además cada vez que me rozaba el ofidio, me transformaba en un diminuto ser: Por fortuna tenía el Midge Mallet y podía solucionar el hechizo. Fueron necesarios un montón de golpes, un montón de hechizos y un montón de retiradas para acabar con él.

Al desaparecer la serpiente, se abrió una nueva puerta que nos condujo a una pequeña cueva donde habitaba el dragón. Era cierto, existía después de todo. Como era demasiado grande, decidimos regresar a contarle al rey lo que sucedía, pero el astuto 'dragoncillo', viendo que no había serpiente, decidió regresar por sí solo, de tal manera que al llegar ante el rey, el 'animalillo' ya estaba allí.

El rey estaba emocionado. Es lógico; había hecho su sueño realidad. Nos ofreció llevarnos al dragón, pero aún era demasiado pequeño. Lo mejor era que se quedase allí durante algún tiempo. Lo que si agradecemos fue que nos indicara nuestro siguiente objetivo: buscar el Fire Palace en el Desierto de Kakkara.

DÍA 22: EL DESIERTO DE KAKKARA

Por fortuna, pocos metros después de salir de la caverna por la que accedimos al Palacio Real, nos encontramos con nuestra agencia de viajes favorita: el Cannon Travel. Después de pagar lo convenido a su propietario, fuimos bruscamente transportados al desierto de Kakkara.

El desierto era como todos: mucho calor, mucha arena y poca agua. Ya estábamos sedientos y agotados cuando por fin encontramos un barco. Al principio pensamos que sería un espejismo, pero era tan real como esta historia

que os cuento. Bueno, subimos al barco y resultó que eran piratas.

Todos fuimos capturados y llevados a distintas zonas. A mí me tocó la sala de máquinas. Allí conocí a Sergo, un simpático pirata que me ayudó a escapar, gritando "fuego" a voz en grito. Aprovechando la huida de los guardias, puse pies en polvorosa y me dediqué a buscar a mis acompañantes.

Al gnomo me lo encontré en la despensa. Los guardias estaban encantados de que me lo llevara ya que se había zampado todas las provisiones del barco.

Después, y gracias a la astucia de mi pequeño amigo, encontramos a la chica. Lo único malo es que después de mi hazaña, volvimos a ser capturados y esta vez fuimos llevados ante la presencia de Geshtar, un viejo conocido.

Geshtar nos lanzó al desierto y nos atacó desde su motonave, vestido a la manera de un caballero medieval. A decir verdad, no fue un enemigo demasiado difícil, aunque tuvo, como todo, su complicación. Al eliminarle conseguimos la ansiada Whip's Orb.

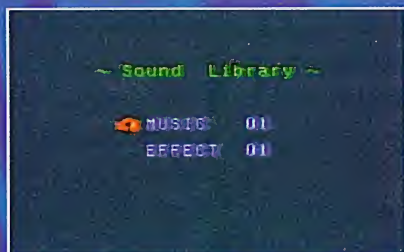


SUPER PUNCH OUT

SUPER NINTENDO

Test de sonidos

Una curiosidad muy sana del cartucho más peleón de **Nintendo**. Coge el mando del segundo jugador y presiona y mantén **SELECT**. Entonces, haz lo mismo con los botones **L** y **R** (pulsas y mantén), y luego suelta **SELECT**. Accederás a un increíble menú de melodías y otros **FX**.



CLAYFIGHTER 2

SUPER NINTENDO

Si quieres jugar con los jefes

Nada mejor que poner en práctica estos espectaculares trucos. Verás; para jugar con **ICE**, mantén pulsado el botón **B** y luego presiona arriba, **L**, **L**, **L**, derecha en la pantalla del título. ¿Que prefieres a **Spike**? Pues nada, mantén la **R** y haz **X**, **B**, **B**, **A**, **Y**, izquierda, **A** en el mismo sitio de antes. Y por si acaso te convencerán más las artes de **Thuner**, mantienes arriba-izquierda en el pad y luego haces **Y**, **B**, **X**, **B**, **B**, **X**, **A**. Oírás un soniquete la mar de lindo. Más cosas de este 'juegazo'. Un buen amigo nos ha soplado estos códigos para **luchar con nuevos personajes**. En la pantalla donde se eligen los jugadores, haz la siguiente maniobra:

A **Jack**, el pulpo, le conseguirás con sólo presionar y mantener pulsado arriba y luego **X**, **A**, **R**, **R**, **Y**, **A**. El **Dr. Peelgood** aparece en pantalla presionando y manteniendo izquierda para luego hacer **B**, **Y**, **A**, **Y**.

Y una última historia. **Velocidad a tope**. Juega en modo torneo y cuando la computadora se enfrente a su ídem, resetea la consola. Enciende de nuevo la máquina y ve a las opciones. La velocidad está al máximo, al diez vamos.

Ánimo, que sólo quedan tres

Poco a poco lo está consiguiendo. Ha logrado acceder a la séptima planta. Esperemos que no se haya desgastado demasiado y el próximo mes siga en forma.

Por Javier Castellote

GAME BOY

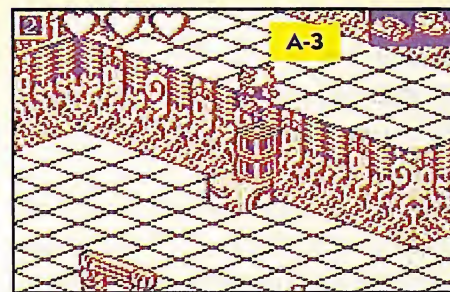
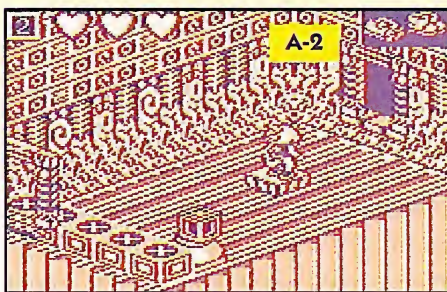
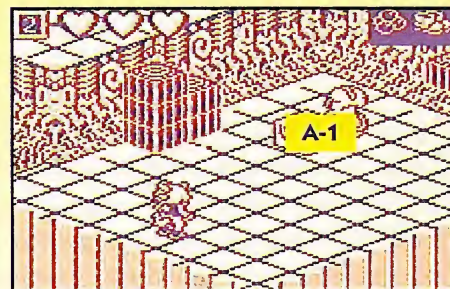


Piso 6 Piso 6 Piso 6

PUERTA A: Nada más entrar en esta puerta, accederás a **A-1** donde lo que debes hacer es empujar el bloque que hay en el suelo **contra el personaje** que está paseando por la habitación para que él lo arrastre hasta los bloques de la izquierda y poder subir, de este modo, a la plataforma de arriba. Continúa pasando habitaciones **con ayuda de las bombas** hasta llegar a un cuarto con **dos puertas**.

Toma la de la derecha y camina sin prisas pues ningún enemigo te incordiará. Cambia las bombas por la **cartera**, y en **A-2** coloca la caja sobre el artefacto redondo para que mantenga a la plataforma en continuo movimiento y puedas

pasar. Ya en **A-3**, debes saltar sobre el objeto de la derecha hasta que caiga de arriba **un bloque**. Bájate cuando el bloque esté pegado a la pared y coloca sobre él las dos cajas para subir a la plataforma superior y acabar esta puerta.





PUERTA B: Introdúctete por la puerta de la izquierda y captura **el huevo protector**. Ahora vuelve a la derecha y utiliza el huevo para atravesar **el suelo electrificado** sin sufrir daño alguno. Seguramente el primer 'problemilla' lo encontrarás con **el bicho** que guarda la habitación **B-1**. Tranquilo, avanza muy pegadito a la pared y no se lanzará sobre ti. Más adelante encontrarás **el libro** con el amplísimo **mapa** de esta puerta. Captúralo cuidándote mucho de no caer a la planta de abajo.

Hazte con **la espada** en **B-2**

colocando el robot bajo la plataforma en la que ésta descansa y, luego, salta sobre el bloque cilíndrico que hay junto a la puerta. Ya sólo tendrás que dirigir **el robot** hacia donde te encuentras y recoger **el arma**.

El siguiente paso es una habitación con **tres puertas y un corazón en el medio**. Si quieres un buen consejo, toma la de la izquierda ya que por las demás sólo encontrarás problemas.

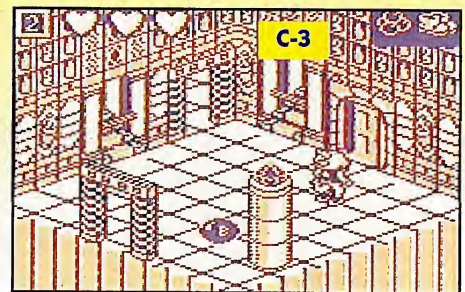
B-3 es la última habitación, y allí sólo debes empujar **la caja** sobre el 'animalejo' blanco y luego subirte a ella. Desde ahí, alcanzar **la pócima final** y arrojarla contra el suelo será pan comido.

PUERTA C: Al llegar a la habitación con **tres puertas**, entra primero por la de la **derecha**, coge **el muelle** y sal. Luego pasa por la puerta del medio y al toparte con una habitación con **dos nuevas puertas**, toma la de la **derecha**. Atraviesa **C-1** por los bloques que hacen de puente.

Al llegar a **C-2**, en la que se encuentra **la escalera**, entra por la puerta de la izquierda y hazte con **el**

pato. Vuelve de nuevo a **C-2** y sube por la escalera, ya que ella te conducirá hasta las valiosísimas **bombas**. Desciende de la plataforma, entra por la puerta del medio y habrás encontrado

la habitación final, **C-3**. Allí, **coloca una bomba** para destrozor los bloques **y fin** del piso.



Piso 7 Piso 7 Piso 7

PUERTA A: En **A-1** coloca los **robots** de tal modo que puedas **saltar sobre sus cabezas** y alcanzar así **el pato** que se encuentra aislado en su plataforma. Tres habitaciones más adelante, se encuentra **A-2**.

En ella recoge **el bloque** que cae al suelo sobre la cabeza y llévalo **hasta la plataforma de la derecha** para poder alcanzar **la estrella** que se encuentra 'solita y desamparada'.

Ya por último, en **A-3** recoge los **dos bloques** sobre la ca-

beza **y sitúalos como muestra la imagen** en la escalera. Así concluye esta primera puerta.



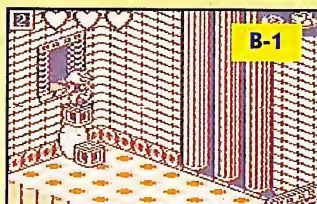
PUERTA B: Las primeras habitaciones son más bien 'sencillitas' hasta que llegamos a **B-1**, donde debemos colocar uno de los bloques **sobre el huevo** para escapar por la ventana. **El resto** de

estancias son **muy similares** a ésta, así que ve adquiriendo práctica en estas lides.

Por fin llegamos a un cuarto que tiene **dos puertas más**. Las opciones son que

en la de la izquierda, encontrarás **dinero** y la de la derecha conduce hacia **el final** en **B-2**.

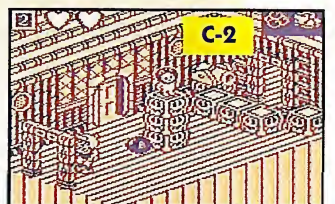
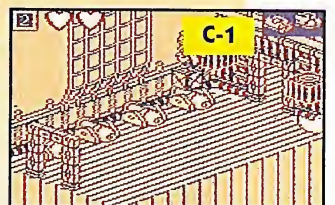
Resolver **esta habitación tampoco** resulta **difícil** ya que basta con **colocar un bloque** sobre uno de los **bichos** que hay en el interior de los huevos, **subirte a él** y **coger el teléfono final**.



PUERTA C: Los pequeños **huevos amarillos son bombas** que al explotar rompen los muros de las habitaciones. Ellos te abrirán el paso, pero ten cuidado porque si estás demasiado cerca en el momento de la explosión **perderás un corazón**.

En la habitación de los cañones, entra por la puerta de la derecha y **toma el pato y el corazón**. Sigue adelante, cambia el pato por la cartera y **hazte con el muelle**, situando el bloque

sobre el cañón (**C-1**). Al llegar al final, gira a la izquierda y consigues dos vidas más. Regresa, toma las bombas y coloca una en **C-2** junto a los bloques para poder **rescatar al pasajero** que cierra el piso.



n vías de evolución. El manga en España está cada vez más revolucionado, cada vez más a la última. Vídeos, anime, cómics, series de televisión. La fiebre manga se sube por las paredes del termómetro y como esto siga así uno ya no sabe hasta dónde se puede llegar. Por lo pronto, disfrutemos de la avalancha.

EL NOTICIÓN

Pioneer y Cartoonia, se consuma la unión más letal

Pioneer es una de las compañías de anime americanas que tiene fama de ofrecer los mejores productos. Su presentación en España ha levantado una gran expectación, y sus dos primeros lanzamientos, que desde ya están en la calle de la mano de Cartoonia, son anime de indudable calidad e interés. Por un lado tenemos



Tenchi Muyo, la historia del joven Tenchi, un demonio que lleva mil años encerrado pero que también es una chica preciosa y un montón de alienígenas descabellados, y de preciosidades galácticas. Tenchi Muyo ha tenido gran éxito en Japón y USA, y esperamos que también lo tenga en España.

Por su parte, **Moldiver** también es una cinta decididamente humorística, y va sobre un par de hermanos que poseen un traje de súper héroe capaz de toda clase de hazañas... pero que no siempre están dispuestos a usar en beneficio de la humanidad.

EL VIDEO

Un anime de excepción para un mes cargado de cine

Nada menos que **nueve novedades** de anime nos va a traer el mes de mayo. Por un lado, la compañía **Cartoonia** presentará **Love City**, una cinta de corte erótico y dos cintas de **Green Legend Ran**, una historia ecologista en la que la Tierra ha sido completamente destruida y la supervivencia de la humanidad depende de la intervención de unos benévolos y poderosos extraterrestres. También aparecerán la cuarta parte de **Urotsukidoji III** y quizás, **Kishin Heidan**, una interesante historia de realidades alternativas en las que un grupo especial de luchadores se enfrentan a los nazis armados con poderosos robots.

Por su parte, **Manga Video** presenta dos novedades de primera fila: **Patlabor**, que tuvo un gran éxito tanto en Japón como en Estados Unidos, y la espléndida **Record of Lodoss War**, una historia de corte fantástico en la que unos aventureros de diferentes razas deben enfrentarse a numerosos peligros para salvar la isla de Lodoss de las garras de una diosa del mal. Si a estos jugosos films añadimos la aparición en Abril de las OVAs de **Oh My Goddess** y de **Lupin III**, tenemos una auténtica joya de anime de calidad para disfrutar este mes.

'Promise' y el shojo manga

En Japón hay un manga para cada clase de público. Los editores dividen a los lectores en **cuatro categorías** y diseñan sus diferentes revistas para satisfacer sus gustos. Estas divisiones son: **hombres adultos, mujeres adultas, chicos y chicas**. Y una de las cosas que sorprenden más a los occidentales es esta rara división del manga en "cómic para chicos" (**shonen manga**) y "cómic para chicas" (**shojo manga**). Resulta curioso, porque: ¿cuál es la diferencia si un manga se publica en **Nakayoshi**, que es una revista **shojo**, o en el famoso **Shonen Jump** que, como su título indica, es para **chicos**? La cosa se complica cuando a uno le explican que en realidad hay muy pocas: hay aventura, acción y mangakas famosos en las dos. Las series también son similares: en el Shonen Jump podrías leer **Bastard!** o **Dragon Ball**, y en el Nakayoshi **Sailor Moon** o **Magic Knight Rayearth**, todas ellas series de calidad. La diferencia gráfica también es mínima. Y ni siquiera se puede decir que una revista en concreto sólo lea los chicos o chicas. Desde luego, nadie se extrañaría si un chico leyera el Nakayoshi y una chica el Shonen Jump; en el Japón, como en todas partes, uno lee lo que le apetece.

Para concretar, la **diferencia fundamental entre el shojo y el shonen** es que, hasta ahora, a España y a otros países euro-



ACTUALIDAD

EL JUEGO

Enix pisa fuerte

Nekketsu Tairiku, o **Burning Heroes**, es el nombre de lo más nuevo de Enix, un RPG de última generación cuya trama habla de las conflictivas relaciones entre dos reinos de fantasía: Astralia, el continente flotante, y el paradisíaco mundo que existe debajo suyo.

En el centro de la lucha entre los habitantes de ambos reinos se encuentran ocho personajes de entre los cuales surge el protagonista al comienzo de la partida. Sin embargo, los otros siete caracteres no quedan al margen, pues también se puede elegir a los compañeros que seguirán al personaje principal durante la aventura.

El juego ya está disponible en Japón, ahora sólo falta que alguna distribuidora se decida a traerlo hasta aquí. Vamos a ver como funciona Illusion of Time, en el que tenemos depositadas un buen número de esperanzas y luego hablamos. Por lo pronto, a disfrutar con el RPG de new wave. Hala.

peos siempre ha llegado shonen manga, de la mano de revistas como el Shonen Jump de la editorial Shueisha o el **Morning** de la Kodonsho. Pero sólo hasta ahora.

En estos últimos meses estamos viendo como el **shojo manga** empieza a hacer su aparición en Europa. En Francia, lo primero que se ha publicado ha sido el **Sailor Moon**, de **Naoko Takeuchi**. Ya sabéis, las chicas alocadas, divertidas, con vistosos uniformes y mucho humor venden mucho. En España, en cambio, el primer shojo publicado ha sido **Promise**, de **Keiko Nishi**, un manga muy diferente, visualmente atractivo, muy realista, con historias interesantes pero, desde luego, bastante más serio. Las dos son apuestas interesantes, y sólo queda ver si pasa de ser un caso único y el shojo manga aparece en nuestros quioscos con la misma abundancia que el shonen. Ya os lo contaremos.



Muy Manga

• **Sailor Moon S**, la tercera parte de la popular serie Sailor Moon de la que hemos podido ver en España las dos primeras entregas, acaba de finalizar en Japón... pero por poco tiempo. A esta versión le ha seguido inmediatamente **Sailor Moon SS**, en la que de momento sólo aparecen las Guerreras originales y la pequeña **Chibi Usa**. Otra serie de atractivas guerreras, **Magic Knight Rayearth**, también ha estrenado este mes segunda parte.

• Todos recordamos **Mazinger Z**, la segunda serie de anime que pudimos ver en nuestro país hace unos cuantos años. Bueno, pues resulta que su creador, **Go Nagai**, ha sacado al mítico robot del baúl de los recuerdos y el año que viene le hará protagonizar una serie de OVAS que, de tener éxito, podrían devolverle a las pantallas de televisión. Pero, de momento, Go Nagai se mantiene ocupado con la continuación de la OVA de **Devilman** que ha sido recientemente editada en España.

• De **City Hunter** hemos conocido ya el manga (editado por Norma), la serie de televisión que emitió Tele 5 y la edición en video de la misma que ha realizado Cartoonia. En el país vecino, Francia, ya pueden disponer de otra versión de las aventuras del popular detective Ryo Saeba: la película de acción real que realizó una productora allá por 1991. El papel de Saeba es interpretado por el popular actor **Jackie Chan**, que según los entendidos, es la encarnación definitiva de este popular héroe.

• Parece a veces que antes de Dragon Ball la animación japonesa no existía para las audiencias occidentales. Pero, en realidad, antes del fenómeno manga existió otro fenómeno: **el fenómeno Akira**. Akira fue la primera película de anime estrenada en España, y Akira fue el primer manga publicado en nuestro país. Pero este interesante trabajo de **Katsuhiro Otomo** nunca se terminó de publicar, y muchos lectores se quedaron sin saber el destino final de Kaneda y Tet-su. Hasta ahora, claro: **el 22 de abril esta serie tendrá por fin continuación** y Ediciones B publicará el esperado número 34.

• **Kishin Doji Zenki**, el manga de **Yoshihiro Kuroiwa**, lleno de demonios, hechiceros, magia y acción, es ahora una serie de televisión que se emite en Tokio TV. Siguiendo la moda de la hechicería, Zenki es la historia de la joven Chiaki, descendiente de una familia de hechiceros, que libera accidentalmente al poderoso demonio Zenki, que había sido encerrado mil años antes por un antepasado suyo. La vida de Chiaki será desde ahora algo menos tranquila.

• Por desgracia, todas las cosas buenas tienen un fin. En esta ocasión le ha tocado a **Nausicaä del Valle del Viento**, la obra maestra en manga de **Hayao Miyazaki**. En el séptimo volumen, publicado a principios del año por la editorial **Tokuma Shoten**, Miyazaki desvela los secretos del bosque y de los soldados-dios y da por concluida una de las sagas de mayor calidad de la última década. Lo dicho, que todo en esta vida tiene su final. Y éste parece que es además espectacular.

TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

Reloj digital "Jason"
con 2 imágenes.
(pila incluida)



P.V.P. 3.400
Reloj despertador



P.V.P. 2.800
Reloj de pared



P.V.P. 2.800
Reloj de pared



P.V.P. 4.600
Reloj de pulsera
(pila incluida)



P.V.P. 5.900
Reloj despertador parlante.
Al conectarse el despertador se oye:
"Helmets on! It's time to Rock & Ride!"



P.V.P. 5.900

Reloj despertador.
Baby Simba se
ilumina según se
apaga la luz.
Funciona con pilas
o enchufe a la red.



P.V.P. 3.400

Reloj despertador.



P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera
Baby Simba
(pila incluida)



P.V.P. 2.800

Reloj de pared

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

NA

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Reloj Despertador Power Rangers.....P.V.P. 3.400 PTAS | <input type="checkbox"/> Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.....P.V.P. 5.900 PTAS |
| <input type="checkbox"/> Reloj de Pared Power RangersP.V.P. 2.800 PTAS | <input type="checkbox"/> Reloj Despertador Baby Simba con luz.P.V.P. 5.900 PTAS |
| <input type="checkbox"/> Reloj de Pared Moto Ratón.....P.V.P. 2.800 PTAS | <input type="checkbox"/> Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.....P.V.P. 2.100 PTAS |
| <input type="checkbox"/> Reloj de Pulsera Analógico Moto RatónP.V.P. 4.500 PTAS | <input type="checkbox"/> Reloj Despertador Lion KingP.V.P. 3.400 PTAS |
| | <input type="checkbox"/> Reloj de Pared Lion KingP.V.P. 2.800 PTAS |

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: _____ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = _____

NOMBRE.....APELLIDOS.....
DOMICILIO.....LOCALIDAD.....PROVINCIA.....
CODIGO POSTAL (IMPRESINDIBLE).....TELÉFONO.....

Forma de Pago:

☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº _____

☐ Contra reembolso

☐ Tarjeta de crédito VISA nº _____

Fecha de caducidad de la tarjeta.....

Titular de la tarjeta (si es distinto).....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

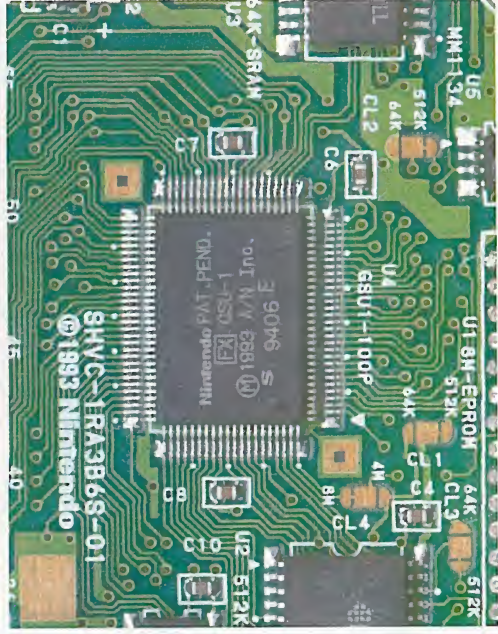
Es demasiado caro, afirman las grandes compañías **¿Estamos ante el ocaso del FX?**

A la redacción de La 'nueva' Penúltima Página han llegado rumores que especulan con un incierto futuro para el renombrado chip FX de segunda generación. El dinero, en forma de aumento en los costes de producción para todos aquellos cartuchos con FX, puede ser el responsable de que tantos y tantos títulos prometidos jamás vean la luz.



Cuando sus amplias posibilidades están todavía por ver, el futuro del chip FX2 parece estar en peligro. Y las razones no parecen estar ligadas a problemas de índole técnica, como cabría esperar, sino más bien a aspectos monetarios mucho más terrenales. Fuentes bien informadas nos han su-
gerido que el alto precio que exige la utilización del chip a la hora de programar los juegos, y sobre todo de producirlos, puede 'obligar' a las compañías a dejar de trabajar con él, lo cual pone un interrogante sobre los

títulos cuya aparición con FX2 en su interior estaba ya anunciada. De momento, parece asegurada la salida de el esperado *Starwing 2* y de la adaptación del celebrado *Comanche* de PC, mientras que lo de *FX Fighter* para Septiembre se presenta más negro. Olvidémonos pues de *Powerslide* e incluso de aquel cartucho de nombre *Transformers* que prometió Takara en su momento, porque no está nada claro que ni siquiera Nintendo vaya a potenciar su utilización. Más noticias en próximos números.



Arranca "Mortal Kombat, the live tour"

La popularidad de Mortal Kombat en Estados Unidos ha llegado hasta el extremo de organizar una **gira a lo grande por todo el país** en la que expertos en artes marciales, actores que participaron en la película y otros que lo

hicieron en la programación de los videojuegos representarán combates cuyo desenlace será decidido por el propio público asistente. El montaje, que ha sido promovido por **Larry Kasanoff**, productor de la película, incluirá

también números de magia y hasta la posibilidad de **jugar a Mortal Kombat III** en una pantalla gigante. El 'live tour' visitará **200 ciudades de EEUU** para salir después a Canadá, México, Europa y Japón.

Acclaim y Sunsoft se lo montan. Juegos como Bugs Bunny Rabbit Rampage o The Death and Return of Superman nos llegarán hoy en día vía Acclaim en virtud del acuerdo al que acaba de llegar con Sunsoft. Gracias a él, Acclaim se encargará a partir de ahora de la distribución de todos los juegos de la compañía japonesa que estén basados en los personajes de la Warner o D.C. Comics.

¡Adiós a la NES yankee? Nuestro corresponsal en Estados Unidos acaba de notificarnos que Nintendo América ha dejado de apoyar oficialmente a la consola NES de 8 bits. Aunque esto no quiere decir que la veterana máquina vaya a dejar de fabricarse en ese país, La Penúltima Página entiende que la aventura de un soporte que ha vendido 34 millones de unidades hasta el momento está a punto de llegar a su fin, siempre en Estados Unidos.

Se retrasa el Virtual Boy. Nintendo Japón ha confirmado el retraso en la aparición de Virtual Boy hasta el mes de Julio (fue anunciada para abril). La 'Gran N' achaca el retraso a la lentitud en el desarrollo del software de su "máquina de crear tridimensionalidad". Por otra parte, Nintendo Japón ha anunciado una bajada de precio esta máquina virtual

Se emitirá semanalmente en Estados Unidos

Darkstalkers ya tiene serie de dibujos

El éxito de los dibujos animados de Mega Man en Norteamérica (número uno de audiencia), parece haber animado a Capcom a lanzarse a la **adaptación televisiva** de su arcade Darkstalkers en colaboración con **Graz Entertainment**. Los luchadores que protagonizan los combates de la recreativa darán ahora el salto a las pantallas junto a **Bobby Bridges**, un chaval que se hace amigo suyo, en unos capítulos que mezclarán **aventura, comedia y terror**.



Cine y videojuegos, de nuevo de la mano 'Congo' llegará a las pantallas de la Super



'Congo' es el título del último bestseller de **Michael Crichton**, el conocido autor de 'Jurassic Park', que va a ser también llevado al cine y, cómo no, al videojuego. 'Congo' es una producción **Universal Pictures** que ha sido dirigida por **Frank Marshall** y de cuyo guión se ha encargado **Kathleen Kennedy** (ambos ex-colaboradores de Steven Spielberg). La historia se desarrolla en África y mezcla aventura, suspense y mucha acción. Está previsto que se **estrene a finales de año**, fecha en la que también estará preparada la correspondiente versión para Super Nintendo que, según parece, llegará de la mano de CIC Video. El cartucho presentará **gráficos renderizados y perspectiva en primera persona** similar a la del conocido Doom. Ya hay, pues, nuevo bombazo cinéfilo que añadir a la jugosa lista de cinejuegos que nos vienen.

Se les acusa de subir los precios artificialmente ¿Juegan limpio los grandes del software?

El último número de la revista británica 'Super Play' se hace eco de una resolución de la Comisión de Monopolios y Fusiones, un órgano del gobierno británico, que no deja en muy buen lugar a Nintendo y Sega Europa.

Según la citada Comisión, cuya labor pasa por vigilar los casos de competencia desleal en el Reino Unido, los **gigantes del videojuego** han venido llevando a cabo en UK una política bastante pícaro. Esta consistía en no ob-

tener apenas beneficio en la venta de las consolas para así hacerse con un mercado de consumidores al que, acto seguido, imponían unos precios artificialmente inflados en los cartuchos.

Como resultado del informe, a Nintendo se le podría obligar a bajar los precios de sus cartuchos. Aunque, desde el principio, Nintendo UK haya negado cualquier subida artificial en los precios de sus juegos.

A Capcom no le salen las cuentas. La compañía japonesa parece tener problemas económicos últimamente a juzgar por las cifras que hablan de una reducción del 97% de sus beneficios después de impuestos. La subida del presupuesto de la película Street Fighter parece estar entre las causas de un problema que pretende solucionarse por la vía de la conversión de arcades exitosos como Darkstalkers o X-Men. Nada, que pronto en PS-X y Ultra 64.

Ultra 64 sigue de 'caza' Virgin y Angel Studios se incorporan al Dream Team

El 'Dream Team' de Ultra 64 sigue aumentando mes a mes. Esta vez ha sido Virgin la última en incorporarse a este grupo de élite de la programación en el que ya figuraban nombres importantes. Según se ha anunciado, la compañía inglesa tiene previsto trabajar en un **arcade que verá la luz en Estados Unidos durante las próximas navidades**. En este mismo sentido, 'Nintendo of America' ha llegado a un acuerdo de colaboración con la compañía Angel Studios, cuyo trabajo puede apreciarse en las secuencias de realidad virtual de la película 'El Cortador de Césped' y en la animación del video de Peter Gabriel 'Kiss that Frog'. Evidentemente, Ultra 64 está también en el horizonte de un pacto que garantiza 3-D, VR y muchas más excelencias.



Estos son tus centros Mail

Map of Spain showing locations of Mail centers across various cities including Madrid, Valencia, Zaragoza, Alicante, Badalona, Barcelona, Bilbao, Buenos Aires, Burgos, Murcia, Pamplona, Salamanca, Sevilla, Sta Cruz de Tenerife, Las Palmas, Granada, and La Coruña. Each location includes a small map and contact information.

Centros Mail en España



¡Haz tu pedido por teléfono!

902 171819

TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

NOVEDADES SUPER NINTENDO

Grid of Super Nintendo game covers including titles like Dragon Ball Z 3, Earth Worm Jim, Mortal Kombat II, and others. Includes a 'DESCUENTO 500 Ptas.' banner.

SUPEROFERTAS SUPER NINTENDO

Grid of Super Nintendo game covers including titles like Batman & Robin, Battletoads, and others. Includes a 'DESCUENTO 300 Ptas.' banner.

PERIFERICOS SN

Images and prices for Super Nintendo peripherals: Adaptador de Jugadores (3490), SN Pro Pad (2490), Control Pad sin Cable Infrarrojo (3990), and SN Program Stick (5990).

PERIFERICOS GB

Images and prices for Game Boy peripherals: Adaptador Corriente (1295), Batería Recargable (3900), Handy Tray (995), and Luz y Lupa (2995).

CONSOLAS

Offers for Super Nintendo and Game Boy consoles. Includes 'CONSOLA SUPER NINTENDO + SUPER MARIO ALL-STARS 4 JUEGOS' for 14.990 and 'CONSOLA GAMEBOY' for 6.990. Also features a 'NINTENDO ACCION' section.

OFERTAS GAME BOY

Grid of Game Boy game covers including titles like Alien 3, Protector 2, Super Mario Land II, and others. Includes a 'DESCUENTO 300 Ptas.' banner.

TITULO	PRECIO	TOTAL
ALIEN 3	1995	
PROTECTOR 2	1995	
SUPER MARIOLAND II	1995	
ADV OF STAR SAVER	1995	
BATTLETOADS 2	1995	
BOULDER DASH	1495	
CHOPFUTTER II	2490	
COOL SPOUT	2490	
COOL WORLD	2490	
DARKWING DUCK	1995	
DR. MARIO	1995	
INFERNO CONTRAATACA	1995	
KUNG FU MASTER	1495	
LEMMINGS 2	1995	
MARIO & YOSHI	2990	
MIC DONALD LAND	1995	
MICKY'S DANG CHASE	1995	
MOTOCROSS MANIACS	1990	
MUHAMMAD ALI BOXING	2490	
MANY SEALS	2990	
NEW CHESS MASTER	1990	
PARASOL STARS	2990	
PINBALL REVOLVER	1495	
PRINCE VALENT	2990	
SPARKY'S QUEST	1995	
STAR TREK: NEXT GEN	2490	
STAR WARS	2495	
SUPER JAMES POND	2495	
SUPER MARIOLAND	2495	
TERMINATOR 2	1995	
TETRIS	3990	
THE SPIRIT OF F1	1990	
TIP OFF	1995	
TOP RANKING TENNIS	2495	

PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19

RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL Vx.C. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Form for ordering games by mail. Includes fields for Name, Surname, Address, City, Province, Telephone, and Model of Console. Also includes a section for 'NINTENDO ACCION' with checkboxes for shipping methods and prices.

Si eres un tipo
de acción
no dejes pasar
esta oportunidad

¡SUSCRÍBETE DURANTE UN AÑO A LA ACCIÓN!

Consigue ahora un **20%** de descuento

Paga 3,360 pesetas por los
12 números y

ahórrate 840 pesetas.

**Además te regalamos
las tapas de
NINTENDO ACCIÓN**

para que tengas siempre a
mano toda la información
(P.V.P. 950 pesetas)



Puedes suscribirte por
correo, enviando el cupón
de la derecha, que no
necesita sello o, si
prefieres, por teléfono,
llamando a los números
(91) 654 84 19 ó 654 72 18.

Por favor, llama de 9 a 14,30h.
y de 16 a 18,30h.

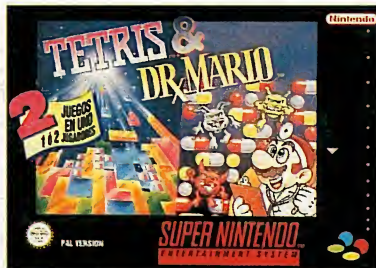
¿COMO PODRIAMOS SORPRENDERTE DESPUES DE UN JUEGO COMO DONKEY KONG COUNTRY?

TAPSA/NW Ayer

PUES CON **CUATRO.**



UNIRALLY



TETRIS & DR. MARIO



SUPER PUNCH OUT



KID KLOWN IN CRAZY CHASE

LO MEJOR PARA SUPER NINTENDO DESPUES DE DONKEY KONG COUNTRY.



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.



Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID